7 · 98 DAS TESTMAGAZIN FÜR PC-SPIELE

4 398039 607007
DM 7,– · ÖS 54,- · S
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 10.000,- ·
B 1214

PC PLAYER



PC PLAYER 7/98

PC-Fußball

Selber kicken: Die besten Simulationen zur WM

Railroad Tycoon 2

Exklusiv-Infos: Der Nachfolger des Kult-Strategiespiels

X-COM Interceptor

Test: Alienjagd von Microprose

PLAYER'S GUIDE 7/98
Die Tips-Zeitschrift von PC PLAYER
Frankreich 98
Seite 10

Alle Tips auf einen Blick

48 Seiten mit Tips & Lösungen

zu Starcraft, Battlezone, Nitro Riders, Tomb Raider Director's Cut, Frankreich 98, Starship Titanic, Black Dahlia und viele mehr

Mit Extra-Tips-Heft zum Sammeln!

Strategiespiel für Einsteiger

Clash



Auf der Hauptkarte sucht man nach gegnerischen Truppen.

Wenn fremde Invasoren an den Küsten eines lauschigen Kontinents landen, dann geht dies nie ohne kleinere Dispute ab. Auch bei »Clash« verstehen die Eingeborenen keinen Spaß und lassen sich auf rundenbasierte Kämpfe mit den Eindringlingen ein. Der Spieler übernimmt eine der beiden Seiten und hat dann in mehreren Missionen seine Herrschaft zu festigen. Wahlweise dürfen sich außerdem bis zu vier menschliche Gegner auf 20 Mehrspielerkarten kräftig beharken. In den Burgen legt man den Steuersatz fest, um mit den Einkünften die Truppen zu finanzieren. Bei Bedarf können Sie mit Pionieren auch zusätzliche Burgen und Befestigungsanlagen erstellen. Jede Einheit hat eine bestimmte Anzahl von Bewegungspunkten, mit denen sie durch Wälder und Felder streift. Kommt es zur Belagerung einer Festung, dann sollten Sie mit den Kämpfern zunächst die Mauern angreifen, um in die Anlage hinein zu gelangen. Auf Wunsch berechnet der Computer automatisch den Ausgang eines Kampfes. **(tw)**

Spiele-Test

Thomas Werner 

Die auf der Packung von »Clash« aufgezählten Vorzüge klingen beeindruckend: Wer möchte nicht mit 30 verschiedenen Einheitentypen zahlreiche Missionen bestehen und gleichzeitig die Wirtschaft in Schwung halten? Um so erschreckender ist es daher, wenn man der nackten Realität ins programmierte Antlitz blickt: Auf uninspiriert entworfenen Karten irren Sie mit ihren Mannen herum, um einige der ödesten rundenbasierten Kämpfe auszutragen, die Strategen je durchstehen mußten. Überläßt man die Kampfsequenz dem Computer, so meldet dieser nicht einmal, wer gewonnen hat. Man hofft klammheimlich sogar darauf zu verlieren, damit dieses strategische Waterloo mit Einkommenssteuer-Simulator rasch vorbei ist, und man sich wieder dem Abwasch widmen kann.

+ Nette Verpackung

– Sturzlangweilige Missionen

– Öde Kämpfe

Clash

Hersteller:	Software 2000
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	MS-DOS, Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–4 (PC)
Ca.-Preis:	60 Mark

3D-Karten: –

Hardware, minimum:
Pentium/75, 16 MByte RAM

Hardware, Empfehlung:
Pentium/133, 24 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	30	Sound:	30
Einstieg:	60	Komplexität:	20
Steuerung:	20	Multi-Player:	30

Spielspaß: 17

Darf's ein Scheibchen mehr sein?

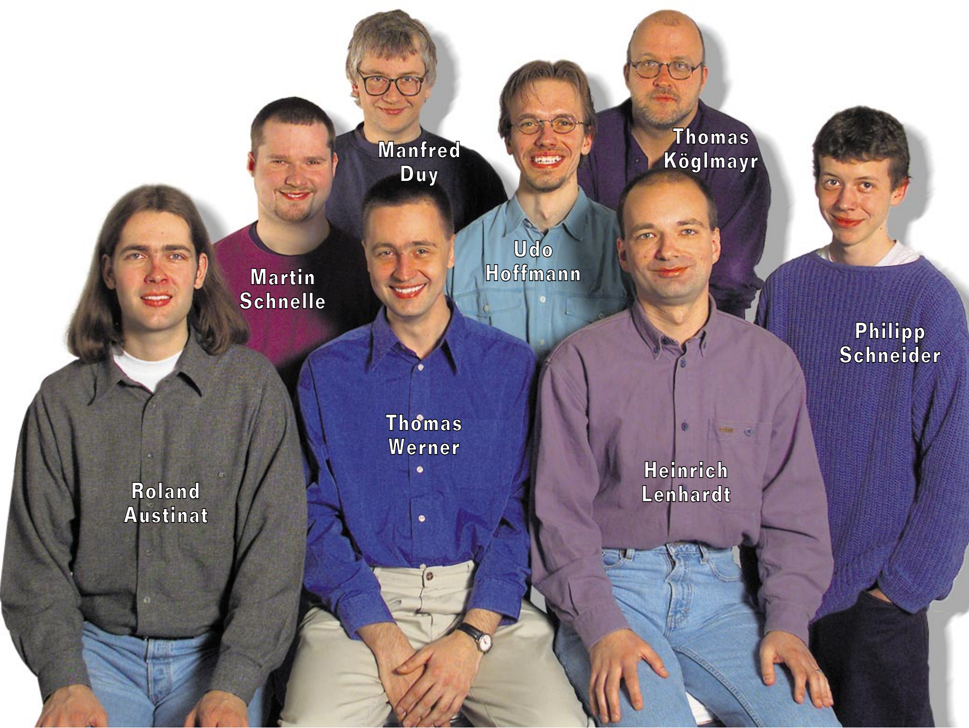
Leserumfragen, Kaffeesatz-Analysen und Erkundungen des eigenen Bauchgefühls werden allmonatlich bemüht, um eine wichtige Frage zu klären: »Was erwartet der Spielemagazin-Leser auf der Begleit-CD?«. Zählen wir mal kurz auf: Begehrenswert sind alle Demos des Monats, erhellende Videos von Firmenbesuchen und Spieleneuheiten, Heiterkeit à la »Multimedia Leserbriefe«, eine Spieletest-Datenbank, Tips & Tricks, Patches, Updates, Treiber, Zusatzlevels und einiges mehr.

Diese guten Vorsätze in die Tat umzusetzen, fiel unserem Brennmeister Thomas »Duke« Köglmayr in den letzten Monaten nicht leicht: Die 650-MByte-Schallmauer bremste so manches Extra aus, daß er gerne untergebracht hätte – doch irgendwann ist jede Scheibe nun mal voll. Was ist also besser als eine CD-ROM? **Zwei CD-ROMs!**

PC Player Plus erscheint ab diesem Monat mit doppelter Megabyte-Power, damit mir Ihnen noch mehr wertvollen Stoff bieten können. Scheibe A ist diesmal nur mit Demos abgefüllt, Scheibe B bietet bekannte Goodies wie Datenplayer, Videos, Update-Patches – und einige Neuheiten. Ab dieser Ausgabe beginnen wir mit der Integration von Tips-Texten in die Datenbank. Die komplette Heft-Ausgabe liegt in digitaler Form vor. Riesige Treibersammlungen machen es Ihnen leichter, die neuesten Versionen für Ihre Hardware zu installieren. Außerdem haben wir jetzt mehr Luft für Specials wie die **exklusive »Starcraft«-Kampagne**, die sechs neue Missionen für das Strategiespiel bietet.

Übrigens: Wer seine PC Player bislang ohne CD kaufte, erhält sie diesen Monat ohne zwei CDs. Versuchen Sie deshalb mal die neue, verbessere PC Player Plus. Da bekommen Sie zum alten Preis von 12,80 Mark jetzt ein doppeltes Plus.

Ihr PC Player-Team



Comanche Gold



GOLD PLAYER

Kampfhubschrauber nach der Jahresinspektion: Wie gut spielt sich die neueste Version der Helikopter-Action-Simulation Comanche? Und wie unterscheidet sich die Gold-Edition vom Vorgänger? **104**

Commandos



GOLD PLAYER

Versierte Einzelkämpfer statt Einheiten-Inflation: In Commandos steuern Sie einen Trupp Söldner-Spezialisten. Warum das Spielprinzip verflixt fesselnd ist, verrät unser ausführlicher Test. **84**

KKND 2 - Krossfire



Echtzeit-Strategie für Experten: Im Endzeit-Szenario von KKND 2 prallen drei Konfliktparteien aufeinander. Kann der Massenauflauf von Mutanten und Robotern Starcraft das Wasser reichen? **78**



Titelstory

In der X-COM-Serie pflegte man aufdringliche kleine grüne Männchen in Bodeneinsätzen zu bekämpfen. Bei der neuen Fortsetzung X-COM Interceptor mischt Microprose die Alien-Abfangmasche mit Wing-Commander-mäßigen Weltraumschlachten in 3D ab.

INHALT



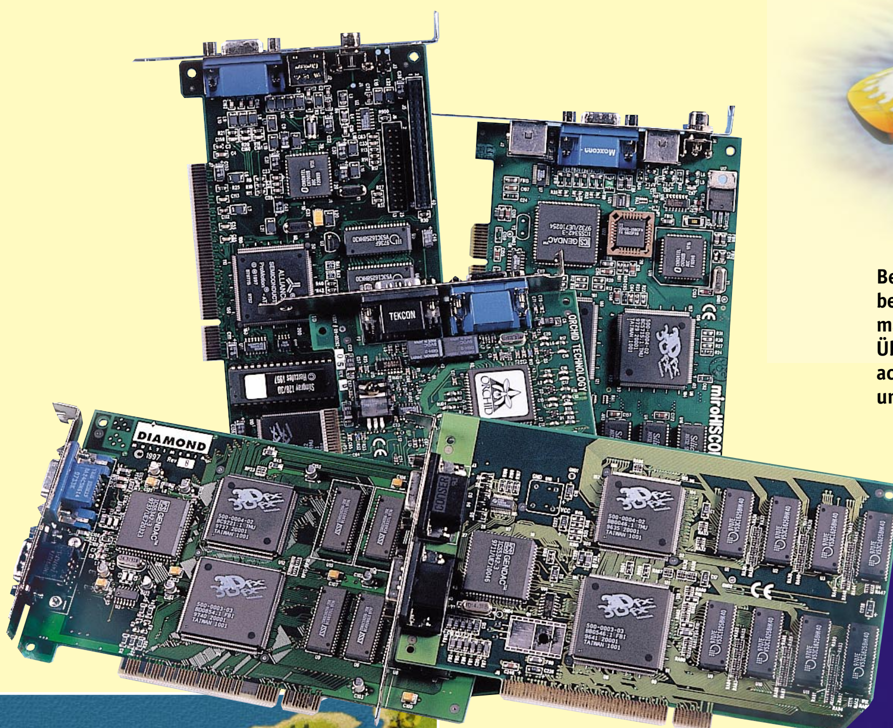


Konkurrenz für Starcraft: Kann es das schwerkalibrige »KKND 2« mit Blizzards Echtzeit-Strategiekracher aufnehmen?
78





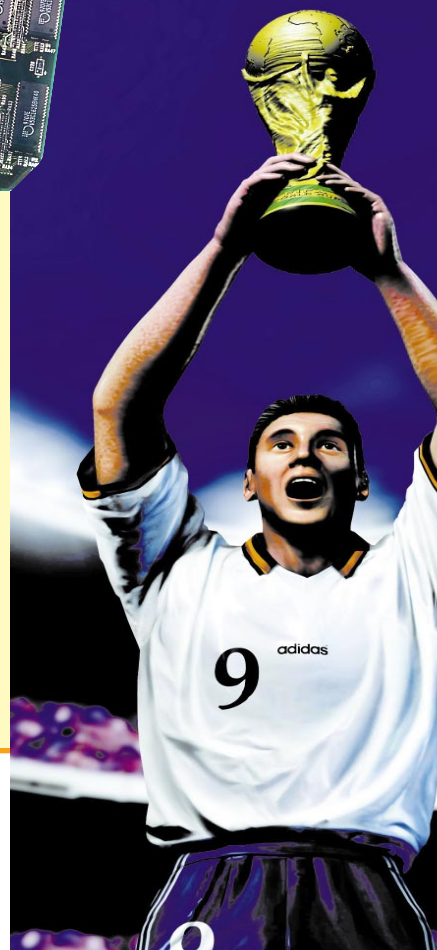
Bei »X-Com Interceptor« bewahren Sie die Menschheit wieder mal vor außerirdischen Fieslingen. Über den Tauglichkeitsgrad der actionreichen Alienhatz gibt ein umfangreicher Test Auskunft.
70



Alles Vodoo oder was? Ob Vodoo 1 oder Vodoo 2 die passende Ergänzung für Ihren Rechner ist, erläutert der 3D-Ratgeber ab Seite
168



Große Dinge »bahnen« sich an: Nach jahrelanger schmerzlicher Wartezeit bekommt Sid Meiers meisterliche Eisenbahn-Simulation »Railroad Tycoon« einen Nachfolger. Umfangreiche erste Eindrücke verraten wir ab Seite
26



Deutschland im Fußballfieber. Während in Frankreich der WM-Titel ausgespielt wird, informiert unserer ausführlicher Schwerpunkt über die besten »Kickersimulationen«.
120



Mit neuen Missionen und einem Editor bewaffnet will »Comanche Gold« der Konkurrenz das Fürchten lehren. Wie groß die Erfolgsaussichten sind, erfahren Sie ab Seite

104



Tips & Tricks

News

Previews

Rubriken

Special

Spiele-Tests

Online

Hardware



»F-15« hebt ab: Ausführlicher Testflug mit dem neuen Programm von Simulations-Guru Andy Hollis.

84



cd-inhalt

CD-ROM-SCHNELLSTART

■ Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Windows-Menüsystem. Wenn Sie unsere CDs unter Windows 95 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü meistens von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus.
■ Auf der CD finden Sie links die Buttons für die Navigation auf der CD. Egal in welchem Menü Sie sich gerade befinden, ein Klick auf den jeweiligen Button genügt, um den Bereich zu wechseln.
■ Für den Fall, daß Sie die Demos, Patches und anderen Programme nicht über die CD-Oberfläche, sondern lieber per Hand installieren wollen, haben wir in der Übersicht auf dieser Seite die Verzeichnisse sowie die Startprogramme der einzelnen Spiele zusammengetragen. Bei Problemen mit der CD richten Sie Anfragen bitte an folgende E-Mail-Adresse: PCPcdrom@aol.com
■ Natürlich können Sie uns auch per Post unter der Adresse des Verlages erreichen:

WEKA Consumer Medien GmbH,
Redaktion PC Player,
Stichwort: CD-ROM 7/98,
Gruber Str. 46a,
85586 Poing

inhalt cd-plus A

Spielbare Demos

Addiction Pinball	\DEMOS\APINB
Burnout	\DEMOS\BRUNDEMO
Comanche Gold	\DEMOS\COMAGOLD
Commandos	\DEMOS\COMANDOS
F1 '97 Championship Edition	\DEMOS\F197DEMO
Frankreich 98	\DEMOS\WORLDC98
Grand Prix Legends	\DEMOS\GPLDEMO
Incoming (deutsch)	\DEMOS\INCOMING
KKND 2	\DEMOS\KKND2
Monster Truck Madness 2	\DEMOS\MTM2TRIA
Mystery Island	\DEMOS\MI_DEMO
N.I.C.E 2	\DEMOS\NICE2
Nightmare Creatures	\DEMOS\NIC_DEMO
Outwars	\DEMOS\OWTRIAL
Panzer Commander	\DEMOS\PCOMMAND
Seven Kingdoms Ancient Adversaries	\DEMOS\7KAADEMO
Shanghai Dynasty	\DEMOS\SDYNSP
Team Apache	\DEMOS\TEAMA
The Golf Pro	\DEMOS\GPDEMO
Trophy Rivers	\DEMOS\TRDEMO10
Vangers	\DEMOS\VANGERS
X-COM: Interceptor	\DEMOS\XCOMINT

inhalt cd-plus B

Videos

Multimedia Leserbriefe	\VIDEOS\MMLB9807.MPG
Outtakes der Leserbriefe	\VIDEOS\OUT9807.MPG
Interview mit Andreas Köpke	\VIDEOS\AK.MPG
Testplayer Comanche Gold	\VIDEOS\CG.MPG

Patches, Updates und Missionen

\DATA\PATCHES\MSAOE10B\MSAOE10B	Age of Empires Update auf Version 1.0b
\DATA \PATCHES\F1RS109V\F1V00.EXE	F1 Racing Simulation Update auf Version 1.09 für Voodoo
\DATA \PATCHES\ F1RS109D\F1_D3DV5.EXE	F1 Racing Simulation Update auf v1.09 für Direct3D
\DATA \PATCHES\FC_11A\FIXSEEK.EXE	Flying Corps Update auf Version 1.11a
\DATA \PATCHES\FC_11Y\WINSTALL.EXE	Flying Corps Update auf Version 1.11y (3D-Karten)
\DATA \PATCHES\MILITARY\MILITARY.EXE	Forsaken Patch für das Military Level (US-Version)
\DATA \PATCHES\HB6_V601\HB6_V601.EXE	Hardball 6 Update auf Version 6.01
\DATA \PATCHES\J2_121\JAZZ2.EXE	Jazz Jackrabbit 2 Update auf Version 1.21
\DATA \PATCHES\RB2_15\RB2_15.EXE	Red Baron 2 Update auf Version 1.05
\DATA \PATCHES\SR3DFX2\ SR3DFX2.EXE	Bleifuss Rally Voodoo 2 Patch
\DATA \PATCHES\STAR_101\STAR_101.EXE	Starcraft Update auf Version 1.01
\DATA \PATCHES\TRATI\TOMBATI.EXE	Tomb Raider Patch für ATI-Karten mit Rage Pro Chip



Software satt gibt's jetzt auf zwei CDs: Mehr als 20 Spiele-Demos, über ein Dutzend Patches und Updates, 50 Treiber für Sound- und Grafikarten. Als Bonus noch dazu: der Datenplayer mit integrierten Tips und die Ausgabe 6/98 in digitaler Form zum Nachlesen.

\DATA \PATCHES\TA1X-30\TA1X-30.EXE	Total Annihilition Update auf Version 3.0
\DATA \PATCHES\W3UKV101\W3UKV101.EXE	Warlords 3 Update auf Version 1.01 (UK-Version)
\DATA \PATCHES\W3USV102\W3USV102.EXE	Warlords 3 Update auf Version 1.02 (US-Version)

Treiber für Soundkarten

\TREIBER\S\GOLDSOFT	Adlib Gold Version 1.2
\TREIBER\S\MSND105F	Diamond Monster Sound 3D Version 1.05
\TREIBER\S\ MSND105M	Diamond Monster Sound Version 1.05
\TREIBER\S\APIWIZ95	Ensoniq Audio PCI Version 2.00 Beta
\TREIBER\S\64XLW95D	Terratec EWS64 Version 2.14
\TREIBER\S\APIWI95	Yakumo Wave PnP 3D PCI Version Feb 98

Treiber für Grafikkarten

\DATA\TREIBER\G*.*

Hier finden Sie die aktuellsten Treiber für folgende Grafikkarten:

Canopus Pure 3D
Canopus Total 3D
Canopus Total3D 128V
CGP 3D Emotion
CGP Hawk 3D
CGP Suntracer 6000
CGP Sunwing
Creative 3D Blaster PCI
Creative Graphics Blaster
Deltron Power 3DGL & 3DGL-II
Diamond DTV 2000
Diamond Monster 3D
Diamond Monster 3D II
Diamond Stealth 3D 2000 Pro
Diamond Stealth 3D 2000
Diamond Stealth 3D 2240
Diamond Stealth 3D 2400
Diamond Stealth 3D 3000
Diamond Stealth 3D 4000
Diamond Stealth II Serie
Diamond Stealth Video 2500
Diamond Viper V330
Elsa Victory Erazor
Flash AT3D Rush
Guillemot Maxi Gamer 3D
Hercules Dynamite 3D/GL
Hercules Stingray 128/3D
Hercules Terminator 3D & 3D/DX
Hercules Thriller 3D
Intergraph Intense3D
Intergraph Intense3D 100
Jazz Adrenaline Rush 3D
Jazz G-Force 128
Quantum 3D MGV 2D/VGA
Quantum 3D Obsidian Familie
Spea V7-Mirage
Spea V7-Mirage P-32
Spea V7-Mirage P-64
Spea V7-Mirage Video
Spea V7-Mirage Video TV
Spea V7-Storm Pro
Spea V7-Vega
Spea V7-Vega Video
Yakumo VGA 4/6 MB

\DATA\PCPDIGI*.*

In diesem Verzeichnis finden Sie alle Artikel der PC Player Ausgabe 6/98 im PDF-Format für den Acrobat Reader. Die Datei 9806.PDF enthält die Gesamtausgabe.

Starcraft-Special

\DATA\STARLEV\

In diesem Verzeichnis finden Sie die von unserem Philipp Schneider designten Exklusiv-Level für Starcraft. Neben vier Singel-Player Missionen erhalten Sie zudem auch noch zwei Multi-Player-Maps. Die Installation ist ganz einfach: Kopieren Sie die Dateien nur in das MAPS-Verzeichnis, das Sie unter Ihrem Starcraft-Verzeichnis finden. Nähere Hinweise finden Sie auf der CD.



Auf dieser CD finden Sie sechs brandneue Stracraft-Level, die von unserem Tips-Spezialisten Philipp Schneider gebaut wurden.

Noch mehr Demos...

Addiction Pinball



In dieser Demo des aktuellen Flippers von Microprose und Team 17 geht es sehr realistisch zur Sache. Die Physik der Kugeln ist ausgeklügelt, auch Schattenwürfe und Spiegelungen wurden nicht vergessen. Sie können in dieser Schnupperversion den Wild-West-Tisch spielen und müssen dabei die Uhr im Auge behalten. Auf dem Extra-Screen auf der Oberseite des Tisches gilt es immer wieder Bonus-Aufgaben durch geschickte Ballschlenzung zu erledigen.

technik

Genre: Flipper
Hersteller: Microprose/Team17
Erfordert: Win 95, 16 MByte RAM
Verzeichnis auf der CD:\DEMOS\APINB

Burnout

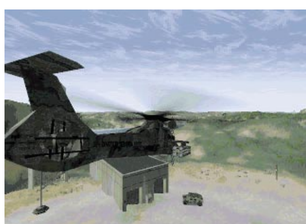


Formel-1-Rennen dauern ja sooo furchtbar lang ... spätestens beim zweiten Auftankstop schlafen Sie. Dann liegen Ihnen vielleicht die wenige Sekunden dauernden Dragster-Rennen mehr. Beschleunigung ist alles; kaum ist der Motor auf Touren gekommen, ist die kurze Geradeausfahrt auch schon vorbei. Hier testen Sie Dragster-Simulation »Burnout« an. Auf dem Atlanta Draghay können eine Probefahrt unternehmen.

technik

Genre: Rennspiel
Hersteller: Bethesda
Erfordert: 16 MByte RAM
Verzeichnis auf der CD:\DEMOS\BRUNDEMO

Comanche Gold



Jede Menge neue Missionen gibt es im Quasi-Nachfolger zu »Comanche 3« zu bewundern. Wir haben für Sie einen spielbaren Einsatz auf der CD. Steigen Sie auf, achten Sie auf den Radarmasten und fliegen in Richtung der Wegpunkte, die mit einem Pfeil auf dem Kompaß angegeben werden oder auch direkt im Terrain markiert sind. Bei diesem Auftrag müssen Sie einige Patrouillenboote versenken, die Ihre Schiffe bedrohen. Auf dem Weg dorthin begegnen Ihnen ein »Hind«- und zwei »Hokum«-Helikopter.

technik

Genre: Flugsimulation
Hersteller: Novalogic
Erfordert: Win95, 16 MByte RAM
Verzeichnis auf der CD:\DEMOS\COMAGOLD

Commandos



Das neue Echtzeit-Knobelspiel von Pyros könnte zum Knaller werden. Im ersten Level der »Commandos«-Demo müssen Sie Ihre drei Spezialisten erst einmal zu einem Treffpunkt bringen. Auf der Insel gibt es einen Funkempfänger, den es zu zerstören gilt. Dazu eignen sich Benzinfässer übrigens hervorragend. Der zweite Level ist schon merklich schwieriger. Hier brauchen Sie die Fähigkeiten aller sechs Profis, um die Benzinvorräte in die Luft zu sprengen und mit dem Lastwagen fliehen zu können.

technik

Genre: Echtzeit-Strategie
Hersteller: Pyros/Eidos Interactive
Erfordert: Win95, 16 MByte RAM
Verzeichnis auf der CD:\DEMOS\COMANDOS

Formel 1 '97 Championship Edition



Drehen Sie in dieser Demo ein paar Runden auf dem Kurs von Silverstone. Der Benneton von Jean Alesi ist frisch gewaschen und möchte von Ihnen einen ordentlichen Tritt auf das Gaspedal bekommen. Wie in der Vollversion ist es möglich, zwischen der einfachen Action- oder der anspruchsvolleren Grand-Prix-Steuerung zu wählen. Außerdem steht eine stattliche Auswahl von verschiedenen Blickwinkeln zur Verfügung. Achten Sie auf die gutgemachte Geräuschkulisse der anwesenden Zuschauer.

technik

Genre: Rennspiel
Hersteller: Psygnosis
Erfordert: Win95, 16 MByte RAM, 3D-Karte
Verzeichnis auf der CD:\DEMOS\F197DEMO

Frankreich 98



Völlig egal, wie sehr der Bundestrainer und seine rüstigen Rentner die WM in Frankreich auch vergeigen mögen: Auf dem PC können Sie die fußballerische Ehre der Nation Ihrer Wahl retten. »Frankreich 98« ist das ebenso offizielle wie hervorragende Fußballspiel zur WM. In dieser Demo können Sie eine Zwei-Minuten-Halbzeit mit England und Brasilien kicken. Vom Hauptmenü aus wählen Sie »Freundschaftsspiel/Friendly«; die vielen anderen spannenden Menüpunkte sind in dieser Demo nicht aktiv.

technik

Genre: Sport
Hersteller: Electronic Arts
Erfordert: Win95, 16 MByte RAM
Verzeichnis auf der CD:\DEMOS\WORLDC98

Noch mehr Demos...

Grand Prix Legends



Noch heute schwärmen Kenner von den Fahrkünsten des tödlich verunglückten Österreichers Jochen Rindt. In unserer Demo können Sie selber testen, wie schwer die Rennautos zu seiner Zeit zu lenken waren. Schließlich hatten die Wagen der 60er Jahre noch keine Spoiler oder andere hochaufwendige technische Hilfsmittel. Ein paar Proberunden auf dem Kurs von Watkins Glen werden Ihnen sicher die angebrachte Ehrfurcht einbleuen.

technik

Genre: Rennspiel
Hersteller: Papyrus/Sierra
Erfordert: Win95, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Verzeichnis auf der CD:\DEMOS\GPLDEMO

Incoming

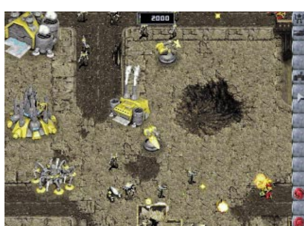


Das Grafikfeuerwerk von Rage gibt es jetzt auch in deutscher Sprache. In dieser Demo haben Sie zwei Level zu überstehen. Im ersten bedienen Sie einen Geschützturm und holen die angreifenden Aliens vom Himmel. Achten Sie dabei besonders auf die fliegenden Untertassen, da diese Ihrer Basis mächtig zusetzen können. Im zweiten Level geht es dann per Hubschrauber ans Eingemachte. Der Pfeil oben am Bildschirm zeigt Ihnen die Richtung.

technik

Genre: Action
Hersteller: Rage/CDV
Erfordert: Win95, 16 MByte RAM, 3D-Karte
Verzeichnis auf der CD:\DEMOS\INCOMING

KKND 2 - Krossfire



Das vorliegende spielbare Demo des knallharten Echtzeit-Strategiespiels enthält neben dem kompletten Intro eine spielbare Mission. Dort betreuen Sie die Roboterarmeen der »Series 9«, die einige Meinungsverschiedenheiten mit den archaischen »Evolved« auszutragen haben. Greifen Sie nicht allzu früh an, sondern beschränken Sie sich Anfangs auf die Verteidigung beider Basen, und halten Sie zu diesem Zweck vor allem die überlebensnotwendigen Abwehrtürme »in Schuß« und sammeln Sie fleißig Rohstoffe.

technik

Genre: Echtzeit-Strategie
Hersteller: Melbourne House
Festplattenbedarf: Win95, 16 MByte
Verzeichnis auf der CD:\DEMOS\KKND2

Monster Truck Madness 2

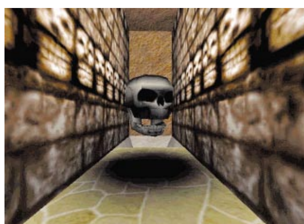


Einmal im Leben mit Schmackes durch Pfützen brettern und den Lack mit Schlamm verschönern; diesen innigen Wunsch zahlreicher Kleinwagen-Besitzer steht mit den Monster Trucks nichts mehr im Wege. In der Demo stehen vier Trucks zur Auswahl. Beachten Sie die Bahnübergänge, an denen man von Zeit zu Zeit durch vorbeifahrende Zügen aufgehalten wird. Das Wetter ist frei wählbar, ebenso können kleine Veränderungen an den Fahrzeugen vorgenommen werden.

technik

Genre: Rennspiel
Hersteller: Microsoft
Erfordert: Win95, 16 MByte RAM
Verzeichnis auf der CD:\DEMOS\MTM2TRIA

Mystery Island



Der vormalige Max Montezuma kommt nun aus linzenzrechtlichen Gründen unter neuem Namen und mit 3Dfx-Unterstützung auf den PC zurück. Obwohl alles nach einem Shooter aussieht, müssen Sie hier hauptsächlich Hüpf-und-Spring-Einlagen bewältigen. Perlen geben Punkte, Bananen füllen die Lebensenergie wieder auf, falls Sie allzu tief gestürzt sind. Die wenigen Gegner wie Geier, Ratten und gemeingefährliche Eingeborene erledigen Sie mit Faustschlägen und Fußtritten.

technik

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Utopia/Software 2000
Erfordert: Win95, 16 MByte RAM, 3D-Karte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\MI_DEMO

N.I.C.E. 2



Auf vier Rennpisten dürfen Sie bei dieser Demo getrost gegen alle Geschwindigkeitsbeschränkungen verstoßen. Zwei Strecken befinden sich in Australien, eine in den USA, und die letzte führt mitten durch Ägypten. Unter den wählbaren Flitzern finden Sie eine Viper, eine Ente und einen Aston Martin DB5. Leider sind die meisten zusätzlichen Optionen in der Demo nicht anwählbar. So gibt es zum Beispiel keine Waffen an den Autos; die Wummen bleiben Käufern der Vollversion vorbehalten.

technik

Genre: Rennspiel
Hersteller: Synetic/Magic Bytes
Erfordert: Win95, 16 MByte RAM, 3D-Karte
Verzeichnis auf der CD:\DEMOS\NICE2

Nightmare Creatures



Zombies und Werwölfe treiben's ganz besonders wild auf einem Friedhof im London des 19. Jahrhunderts. Ignatius Blackward, ein katholischer Priester mit Untotenallergie und Nadia, hauptberuflich Model und Dessousträgerin, haben was gegen Grabschändung. Mit zärtlichen Tritten und Hieben machen sie den Untoten klar, daß ohne behördliche Genehmigung auf öffentlichen Einrichtungen kein Schindluder getrieben werden darf.

technik



Genre: Action
Hersteller: Kalisto
Erfordert: Win95, 16 MByte RAM, 3D-Karte
Verzeichnis auf der CD:\DEMOS\NIC_DEMO

Outwars



Als intergalaktischer Söldner schlagen Sie sich durch die beiden Probelevel dieser Demo. Fiese Insekten trachten nach der Herrschaft und müssen unter allen Umständen in ihre Schranken gewiesen werden. In der ersten Kurzmission finden Sie sich auf einer kleinen Insel wieder, wo feindliche Raketenwerfer und zwei Silos ausgeschaltet werden sollen. Im zweiten Demolevel auf einem Wüstenplaneten sollen nicht nur gegnerische Anlagen zerbröselt, sondern auch ein eigenes Forschungsteam verteidigt werden.

technik



Genre: Actionspiel
Hersteller: Microsoft
Erfordert: Win95, 16 MByte RAM
Verzeichnis auf der CD:\DEMOS\OWTRIAL

Panzer Commander



Mit einem deutschen und einem sowjetischen Panzer unternehmen angehende Kommandanten eine kleine Probefahrt. Zwei Szenarien werden angeboten; als Deutscher müssen Sie es schaffen, die Stadt zu erreichen. Auf sowjetischer Seite verhindern Sie den Angriff auf einen Fabrikkomplex. Um den jeweiligen Einsatz zu gewinnen, sollen darüber hinaus mehrere gegnerische Tanks abgeschossen werden. Ansonsten folgen Sie einfach den braunen Straßen und kommen alsbald in die Kampfzone.

technik



Genre: Panzersimulation
Hersteller: SSI/Mindscape
Erfordert: Win95, 16 MByte RAM
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\PCOMMAND

Noch mehr Demos...

Seven Kingdoms: Ancient Adversaries

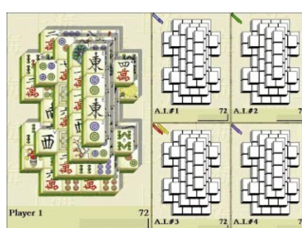


Echtzeit-Strategen an die Front: Die spielbare Demo enthält neben dem mehrstufigen, kompletten Tutorial zwei spielbare Level, die mit einem Zeitlimit versehen wurden. Ihre Aufgabe besteht darin, eine Siedlung zu errichten, Rohstoffe abzubauen und sich um den Aufbau einer Armee zu kümmern. Nach der Errichtung einiger Marktplätze und Häfen treten Sie per Karawane und Galeone in Handelskontakt mit dem Computergegner.

technik

Genre: Echtzeit-Strategie
Hersteller: Interactive Magic
Erfordert: Win95, 16 MByte RAM
Verzeichnis auf der CD:\DEMOS\7KAADEMO

Shanghai Dynasty



Ein fesselnder Klassiker kommt wieder und präsentiert sich im neuen Gewand. »Shanghai« erinnert entfernt an das Memory-Spiel. Dabei ist es wichtig, Steine mit zueinander passendem Muster zu finden, um sie entfernen zu können. In der Demo können mehrere Spielvarianten ausprobiert werden. Die Anordnung der Steine bleibt jedoch bei jedem Neustart gleich. Auch die Menüoptionen sind weitgehend deaktiviert.

technik

Genre: Denkspiel
Hersteller: Activision
Erfordert: Win95, 16 MByte RAM
Verzeichnis auf der CD:\DEMOS\SDYNSP

Team Apache



Buchstäblich in letzter Sekunde erhielten wir die spielbare 1-Level-Demo zur Helikopter-Simulation »Team Apache« aus dem Hause Simis. Hier sind zwar noch nicht die Teammangement-Optionen enthalten, Sie können sich jedoch schon ein gutes Bild der eigentlichen Einsätze machen. Ihre Basis wird angegriffen, und nur mit Ihrem Flügelmann müssen Sie T-80, Hinds und Hokums fernhalten. Mit einer Direct3D-kompatiblen Karte erhalten Sie gefilterte Texturen, Transparenzen und Lichteffekte.

technik

Genre: Flugsimulation
Hersteller: Simis/Mindscape
Erfordert: Win95, 16 MByte RAM
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\TEAMA

The Golf Pro



Golfsimulation einmal anders. Anstatt gebannt auf einen kreisförmigen Balken zu starren und im richtigen Moment zu klicken, holt man hier mit der ganzen Maus Schwung. Ein großes Mauspad ist hierfür allerdings nötig. Drei verschiedene Möglichkeiten bietet die Demo: Sie können entweder versuchen, mit einem Schlag möglichst nahe an die Fahne zu kommen. Mit der zweiten Spieloption haben Sie drei Putts, um einzulochen. Die dritte Option läßt Sie schließlich ein komplettes Loch spielen.

technik

Genre: Sport
Hersteller: Empire
Erfordert: Win95, 16 MByte RAM
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\GPDEMO

FPS Trophy River

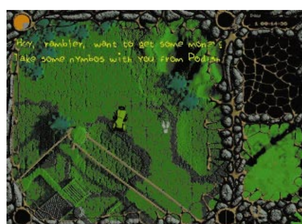


Fans der Angelsimulation »Trophy Bass« werden erfreut jauchzen. Sierra bring mit »FPS Trophy River« die Fortsetzung auf die heimische Festplatte. Wie im Vorgänger geht es nur um eines: Wer zieht den fettesten Fisch aus dem kühlen Naß? Nachdem die Schnurstärke festgelegt und der gewünschte Auswurf-Punkt gefunden wurde, müssen Sie Ihr Können unter Beweis stellen. Mittels ruckartiger Bewegungen und langsamen Einziehens der Schnur, versuchen Sie das Wirbeltier an Boot zu rupfen.

technik

Genre: Sportspiel
Hersteller: Sierra
Erfordert: Win95, 16 MByte RAM
Verzeichnis auf der CD:\DEMOS\TRDEMO10

Vangers



Ein grauenvoller Krieg tobte zwischen den Rassen der Menschheit und dem Insektenvolk der Cryspos, den die Menschen unter Einsatz von biologischen Waffen für sich entscheiden konnte. Aber zu einem furchtbaren Preis: Ihre Genstruktur wurde verändert und im Laufe der Jahre mutierte die Bevölkerung in die eigenartige Rasse der Vangers. Mit ihrem Fahrzeug können Sie über die Planetenoberfläche surfen und den Incubator besuchen, der ein großes Rennen veranstaltet.

technik

Genre: Genre-Mix
Hersteller: Interactive Magic
Erfordert: Win95, 16 MByte RAM
Verzeichnis auf der CD:\DEMOS\VANGERS

PC-Player-Datenbank

In der Spiele-Datenbank hat sich ordentlich etwas getan: Sie können nicht nur Bilder, Wertungskästen und Tester-Meinungen zu den Spielen abfragen. Ab dieser Ausgabe haben wir auch noch eine Option eingebaut, mit der Sie schnell und einfach Tips und Tricks abrufen. Suchen Sie dazu wie gewohnt das betreffende Spiel aus der Liste aus und klicken Sie auf den Listeneintrag. Daraufhin bekommen Sie die üblichen Informationen. Wenn zusätzliche Tips verfügbar sind, sehen Sie in der rechten unteren Ecke des Bildschirms einen animierten Tips-Button. Klicken Sie darauf, um die Informationen angezeigt zu bekommen. Mit einem Rechtsklick im Textfenster können Sie die Tips ausdrucken.

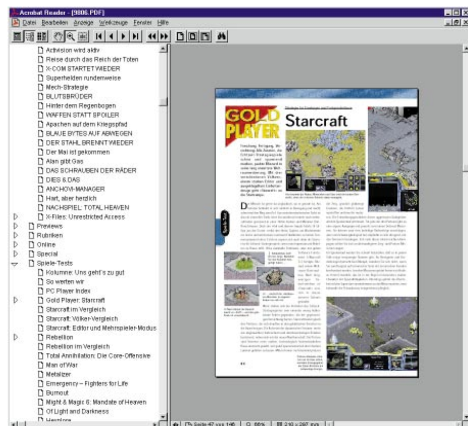


Wenn der Tips-Button erscheint, sind Tips, Tricks und Lösungen zum ausgewählten Spiel verfügbar. Klicken Sie auf den Button ...

... und schon bekommen Sie die Tips präsentiert.

PC-Player digital

Ab jetzt erhalten Sie mit jeder PC-Player Plus die Heftausgabe des Vormonats nochmals in digitaler Form - ideal zum Recherchieren und Archivieren. Klicken Sie dazu auf der CD B den Button »PC Player digital« an. Nachdem Sie den Acrobat Reader installiert haben, steht Ihnen die Digitalversion zur Verfügung. Sie können entweder direkt eine Rubrik oder die Gesamtausgabe auswählen. Mit dem Reader-Programm läßt es sich auch nach beliebigen Begriffen innerhalb der gesamten Digitalausgabe suchen.



Die Navigationsmöglichkeiten im Acrobat Reader sind sehr vielfältig. Klicken Sie entweder auf ein Stichwort in der linken Spalte, um zu einem bestimmten Artikel zu bekommen. Oder Sie blättern mit den beiden Pfeiltasten oben die Seiten einzeln durch. Mit der Lupe können Sie die Seiten beliebig vergrößern. Zudem lassen sich die Texte auch kopieren und drucken.

Video-Clips

Sämtliche Videos auf dieser CD liegen im MPEG-Format vor. Das hat den Vorteil, daß die Clips auch noch im Vollbildmodus gut aussehen. Die Videos starten Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Klicken Sie dazu einfach auf den Button »Videos«, wählen Sie ein Video aus und schon geht's los. Sie finden die Clip-Dateien im Verzeichnis \VIDEOS auf der CD. MPEG-Videos brauchen zur Wiedergabe ein installiertes »ActiveMovie«. Dieses Programm ist unter Windows 95b normalerweise bereits installiert. Wenn Sie Windows 95a benutzen, finden Sie einen ActiveMovie-Player unter \PATCHES\ACTMOVIE. Auch für alle Benutzer von Windows 3.x haben wir einen MPEG-Player auf die CD gepackt. Sie können diesen entweder von der CD-Oberfläche aus installieren oder direkt aus dem Verzeichnis \UTIL\VMPEG.

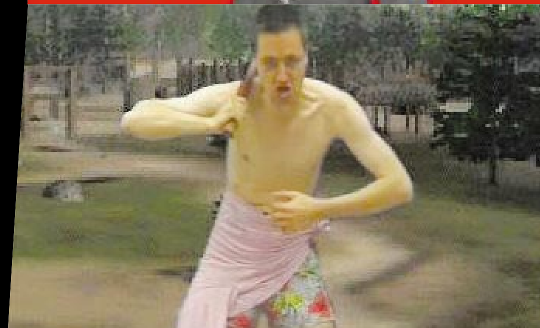
Multimedia-Leserbriefe

Vergessen Sie die Fußball-WM: Das PC-Player-Endspiel bietet weitaus erregendere sportliche Höhepunkte. Außerdem gesichtet: Die Drei von der Prüfstelle bei Her(t)zblatt, Wahlwerbung der »Union nörgelnder Spieler« - und Udo Hoffmann singt das Lied zur Weltmeisterschaft!













Die Vollversion von PC Player Super Plus

FALLEN HAVEN

Freunde rundenbasierter Strategiespiele werden diesen Monat bei unserer »Super Plus«-Ausgabe fündig. Dort finden Sie auf der dritten CD-ROM die komplette Vollversion von »Fallen Haven«, einer bekömmlichen Mischung aus Taktik- und Aufbauelementen.



▲ **Auf dem Provinz-Bildschirm sieht man, was alles noch zu erobern ist.**



◀ **Kämpfe werden mausgesteuert im taktischen Modus ausgetragen.**

Wer hat sich nicht schon bei Echtzeitspielen darüber geärgert, daß der Computergegner seine Befehle in Sekundenbruchteilen erteilt und so die Basis überrennt, während man selbst noch auf der Karte nach dem Stützpunkt sucht. »Fallen Haven« bietet die geruhsamere Alternative für alle Strategen, die etwas gewissenhafter überlegen wollen, bevor sie ihren Truppen Befehle erteilen. Trotz des Rundenmodus brauchen Sie nicht auf einige liebgewonnene Elemente der hektischen Konkurrenz zu verzichten: So müssen Sie Fabriken, Forschungslabors und Kraftwerke errichten, bevor eine schlagkräftige Armee entstehen kann. Bei den Kämpfen ist es wichtig, die Reichweite der Fahrzeuge und Waffen zu beachten, sonst radiert die gegnerische Artillerie die eigenen Invasionstruppen aus, noch bevor die Landungsstelle verlassen ist.

In zwei Szenarien ringen die Menschen gegen die außerirdischen Tauranier, um die Vorherrschaft auf dem Planeten New Haven zu behalten. Während im ersten Szenario beide Seiten mit je einer Provinz beginnen, müssen Sie bei der Anwahl von »Letzte Hoffnung« gegen eine beachtliche Übermacht bestehen. Ganz eilige Charaktere können über die Menüoption »Schnellstart« sofort ein erstes Gefecht erleben, während man sich sonst zunächst auf den Aufbau der Hauptprovinz konzentrieren sollte. In den neutralen Gebieten gibt es zusätzlich einige Bonusmissionen zu erfüllen, auf die allerdings auch der Computergegner scharf ist. **(tw)**



Fleißiges Bauen stärkt Ihre Kolonie für den angestrebten Sieg. ▶

Starthilfe & Erste Schritte

Fallen Haven ist recht genügsam, was die Hardwareanforderungen betrifft: Schon auf einem 486er mit 66 MHz, 8 MByte RAM und Windows 95 können Sie gegen die Tauranier oder die Menschen antreten. Die Standardinstallation benötigt 30 MByte Festplattenplatz; für die Vollinstallation müssen Sie 85 MByte einkalkulieren. Wir empfehlen die Vollinstallation, da es ansonsten bei der Option »Schnellstart« zu Programmabstürzen kommen kann.

Auf der Vollversions-CD von PC Player Super Plus finden Sie zudem ein kleines Video, in dem Sie unser Redakteur Thomas Werner durch die Installation führt und zeigt, wie Sie rasch in das Programm einsteigen können.



Vom Menü der Super-Plus-CD aus können Sie »Fallen Haven« installieren.

hotkeys im taktischen modus

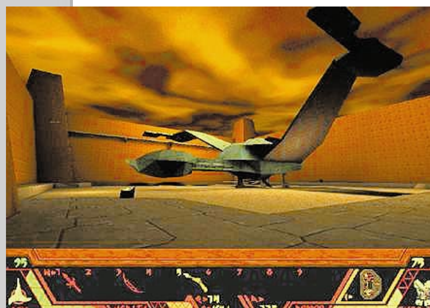
C	Zentriert das Bild auf gewählte Einheit
ENTER	Nächste Einheit
Cursortasten	Scrollen die Karte in die entsprechende Richtung
Home (Pos1)	Zentriert Karte
M	Stoppt/startet die Musik von CD



Martin Schnelle

Last Minute

■ Microprose hat die Entwicklung an »Star Trek: First Contact« eingestellt. Statt dessen will die Firma sich nun auf den zweiten 3D-Shooter im Programm »Klingon Honor Guard« und das Strategiespiel »Birth of Federation« konzentrieren.



Ist jetzt der einzige 3D-Shooter im Microprose-Lineup: Star Trek-Klingon Honor Guard.

■ Rage Software werkelt momentan an »Hostile Waters«, einem Mix aus Strategie und Action, ähnlich wie »Uprising« oder »Battlezone«. Wie auch bei »Incoming« dürfen wir mit einer überragenden Grafik rechnen.

start

Größte Show der Welt

Während ich diese Zeilen tippe, bereiten wir uns schon alle auf die diesjährige Electronic Entertainment Exposition, kurz E3 genannt, vor. Vom 28. bis 30. Mai findet diese Spiele-Supermesse ein letztes Mal in Atlanta statt. 1999 verlassen die Veranstalter die Stadt von Scarlett O'Hara und des Getränke-Giganten Coca Cola und ziehen mit der Messe nach Los Angeles um – sehr zur Freude der vielen Aussteller, die ihren Firmensitz in Kalifornien haben.

Als News-Redakteur freue ich mich natürlich außerordentlich auf den 3-Tage-Marathon, auch wenn dieser bei der drückenden Hitze und schwülem Klima recht anstrengend sein wird – nicht zuletzt wegen des Jet-Lags und mangelnden Schlafs. Doch hier kann ich endlich so ziemlich jede interessante Firma samt ihrer Produkte in eigenen Augenschein nehmen und bin nicht von Pressetexten, Internet-Infos und schönen Versprechungen der Marketing-Abteilungen abhängig. Hier stellt sich heraus, ob sich auf der Game Developer's Conference abzeichnende Trends wie Voodoo 2 und DVD tatsächlich von den Herstellern akzeptiert und unterstützt werden. Die Line-Ups der angekündigten Spiele lesen sich jedenfalls ziemlich eindrucksvoll: Von »Command & Conquer: Tiberian Sun« über den Nachfolger zu »F1 Racing Simulation« bis hin zu »Interstate '82« – alles hochkarätige Titel, die zum guten Teil noch dieses Jahr erscheinen sollen.



Wer sich besonders schnell und besonders ausführlich über die E3 informieren will, sollte bereits am 24. Juni den Kiosk stürmen. An diesem Tag erscheint das PC-Player-Sonderheft »Spiele-Vorschau 1999«, das Ihnen druckfrisch die heißesten Neuheiten von der E3 präsentiert. Natürlich komplett mit CD-ROM, damit Sie per Video reichlich Messe-Atmosphäre schnuppern und Neuankündigungen studieren können.

Falls *Sie* etwas Neues für uns haben, dann schicken Sie es einfach nach der Devise »Melden macht frei!« per Post oder bequem per E-Mail an mschnelle@wekanet.de. Dort erreicht es gleich den zuständigen Aktuell-Redakteur, der sich mit Feuereifer auf alle Neuigkeiten stürzt. Bis dann,

Ihr Martin Schnelle

Preview: Railroad Tycoon 2

EIN SCHÖNER ZUG



Hier starten wir an der Ostküste: Der isometrische Look der Landkarte gibt Ihnen eine gute Einsicht über Landschaft, Strecken und Städte.

Die Weichen sind gestellt: Acht Jahre nach der Veröffentlichung von »Railroad Tycoon« bekommt Sid Meiers Klassiker eine offizielle Fortsetzung. Doch weder Microprose noch Meiers neue Firma Firaxis haben bei der Reinkarnation dieses Strategie-Meisterwerks die Finger im Spiel.

Ein kleines, relativ unbekanntes Label namens Pop Top Software werkelt bereits seit 18 Monaten heimlich an den Programmroutinen zu »Railroad Tycoon 2«. Unter der kundigen Führung von Phil Steinmeier geht die Arbeit an der neuen dreidimensionalen Spielumgebung so flott voran, daß mit einer Veröffentlichung noch im Herbst dieses Jahres zu rechnen ist.

Nur nichts verschlimmbessern

Das Spielprinzip von Railroad Tycoon anzutasten, käme einem Sakrileg gleich. Darüber ist man sich auch bei Pop Top Software voll und ganz im klaren. So wurden alle Funktionen des Vorgängers beibehalten und einige neue Features hinzugefügt. Dazu gehören unter anderem dreidimensionales Terrain, ein erweitertes wirtschaftliches Simulationsmodell und Unterstützung für sage und schreibe 32 Teilnehmer im Mehrspieler-Modus. Solche wagemutigen Aussagen muß man natürlich bis zur Beweiserbringung mit Vorsicht genießen. Sollte es Pop Top jedoch tatsächlich gelingen, eine solch hohe Multiplayer-Zahl zu bewältigen, wären Firmen wie Westwood oder Blizzard zu Recht einigen bohrenden Fragen ausgesetzt.

Railroad Tycoon 2 beginnt im Jahre 1804 und erstreckt sich bis in die Anfänge des 21. Jahrhunderts. Historiker könnten hier mahnend den Finger erheben und darauf hinweisen, daß die ersten Eisenbahnen erst gegen 1820 in England in Betrieb genommen wurden. Phil Steinmeier hingegen weiß von ersten Prototypen, die bereits 15 Jahre früher durch die Gegend schnauften. Wem sollen wir glauben? Einem studierten Besserwisser oder einem erfolgreichen Spieldesigner? ... eben!

Obergrenze: Ihr PC

Bespielt wird in Railraod Tycoon 2 der gesamte Erdball. Länder auf fünf Kontinenten wollen mit einem Schienennetz versehen werden, um die ökonomischen Vorteile des Güter- und Personentransportes genießen zu können. Der Vorgänger und sein Update »Railroad Tycoon Deluxe« waren packende Strategiespiele, in denen virtuelle Industriemagnaten ein Imperium aufbauten, verwalteten und gierig versuchten, den Markt zu ihren Gunsten zu beeinflussen. Daran hat sich nichts geändert. Leider waren die Programmierer des ersten Teils aufgrund der damaligen Technologie gezwungen, das Spiel in vielen Bereichen einzugrenzen. So konnte man beispielsweise nur 32 Bahnhöfe bauen, das anhäufbare Vermögen war auf 32 Millionen Dollar und die Gegnerzahl auf vier begrenzt. Mit diesen Restriktionen hat es nun ein Ende. Die Anzahl der einsetzbaren Züge, Bahnhöfe, Firmen und Konkurrenten findet erst dann ihr Maximum, wenn die Speicherkapazität des Rechners erschöpft ist. Die Karten variieren zwischen 96 mal 96 bis maximal 500 mal 500 Feldern und werden von über 50 verschiedenen Zugmodellen befahren.

Retten Sie die Bundesbahn

Railroad Tycoon 2 unterteilt sich in eine Serie von Szenarien, die geographisch in verschiedene Level aufgeteilt wurden. Sie können wahlweise die wirtschaftliche



Noch ist Chicago ein kleines Örtchen, doch das wird sich bald ändern.



So behalten Sie den Überblick über Ihre Finanzen.



Die 34 Frachtgüter erfordern teilweise unterschiedliche Wagons.



Mit dem verdienten Geld können Sie sich in andere Gesellschaften einkaufen.



Auch in Pittsburgh gibt es viel zu tun. Die Industrie expandiert und benötigt dabei natürlich Ihre Dienste.

Vorherrschaft über einen ganzen Kontinent (Europa, Nordamerika) anstreben oder sich für eine kleinere Region (Deutschland, amerikanische Ostküste) entscheiden. Sie beginnen diese Missionen entweder am Punkt Null, das heißt mit einer eisenbahnfreien Landschaft. Alternativ werden Sie mit historisch akkuraten Daten und Situationen konfrontiert. Eine solche Aufgabe könnte darin bestehen, die amerikanische Gesellschaft Penn Central im Jahre 1971 zu übernehmen und vor dem Konkurs zu retten. Ansonsten generiert das Spiel, vergleichbar mit »Civilization«, unendlich viele Szenarios mit unterschiedlichen Voraussetzungen.

Alle Funktionen des Programmierer können vom Spieler reduziert und auf unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen ausprobiert werden. In Anfängermissionen steht nur eine begrenzte Anzahl an möglichen Transportgütern zur Verfügung, um die Sie sich mit nur einem Konkurrenten auf einer kleinen Karte streiten müssen. Dadurch bleibt die Lernkurve flach, und Spieler können dabei neue Funktionen beliebig zuschalten, wenn sie glauben, alles unter Kontrolle zu haben.

Keine 3D-Karte erforderlich

Im grafischen Bereich entsprechen die fünf Jahre, die seit dem Erscheinen von Railroad Tycoon Deluxe vergangen sind, einer Ewigkeit. Klar, daß die flachen 2D-Grafiken einem Vergleich mit der neuen Spielumgebung nicht standhalten können. Als erstes fällt auf,

Im Gespräch mit Phil Steinmeier


Phil Steinmeier ist der Chefentwickler für Railroad Tycoon 2.

Der Name Phil Steinmeier, Gründer von Pop Top Software und Chefprogrammierer für deren Produkte, ist seit der Bekanntgabe von Railroad Tycoon 2 in aller Munde. Eigentlich hätte man ihn schon vorher kennen sollen: Immerhin schuf er mit den beiden »Heroes of Might & Magic«-Programmen bereits zwei Toptitel für New World Computing.

PC PLAYER: Warum ausgerechnet ein Nachfolger zu Railroad Tycoon? Bist Du ein Fan von Sid Meier und seinen Spielen?

PHIL STEINMEIER: »Fan« ist schamlos untertrieben. Sid Meier ist mein Idol, der absolut Beste in der Branche. Mein Lieblingsspiel ist Civilization, dicht gefolgt von Railroad Tycoon und Pirates. Diese Produkte waren bahnbrechende Spiele, mit denen Sid das moderne Aufbaustrategie-Genre praktisch erfunden hat.

PC PLAYER: Wie hast Du es geschafft, die Lizenz für Railroad Tycoon von Microprose zu bekommen?

PHIL: Das war einfacher als man glauben sollte: ich hab' einfach höflich gefragt. Ich war sehr überrascht darüber, daß Microprose so kooperativ war. Die Verhandlungen liefen in jeder Phase gut, und wir konnten uns schnell einigen. Der Preis war fair – ich möchte aber lieber keine Zahlen nennen.

PC PLAYER: Hinzu kommt sicher, daß Du das Spiel auch ohne den großen Namen veröffentlicht hättest.

PHIL: Stimmt genau. Ich arbeite schon seit über 18 Monaten an einem inoffiziellen Railroad-Tycoon-Nachfolger namens »Iron Horse«. Unglücklicherweise mußten wir im Februar dieses Jahres erfahren, daß dieser Name bereits urheberrechtlich geschützt war. Das war dann auch der Auslöser für die Kontaktaufnahme mit Microprose.

PC PLAYER: Wie realistisch ist der gesetzte Erscheinungstermin?

PHIL: Ziemlich realistisch, aber nicht in Stein gemeißelt. Die meisten Funktionen sind implementiert und alle Grafiken soweit fertig. An der KI muß noch gefeilt werden, und der Multiplayer-Modus braucht noch ein wenig Zeit. Ich bin auch der Ansicht, daß die Balance des Spiels stimmen muß, was eine relativ lange Testperiode erfordert. Das Spiel wird erst geliefert, wenn es bugfrei und optimal spielbar ist. Ich hoffe, daß wir im Herbst soweit sind.

PC PLAYER: Und wie wollt Ihr es schaffen, 32 Spieler gleichzeitig online spielen zu lassen?

PHIL: Wir haben uns ein paar Tricks einfallen lassen, an die andere Firmen offensichtlich noch nicht gedacht haben. Ich möchte nicht weiter auf Einzelheiten eingehen, weil ich befürchte, daß man uns die Ideen klaut. 32 Spieler gleichzeitig sind realistisch. Ich habe allerdings keine Skrupel, diese Zahl noch runterzuschrauben, wenn das Spiel darunter leiden sollte.

PC PLAYER: Pop Top ist außerdem die erste nicht auf 3D-Action fixierte Truppe, die von Mike Wilsons neuer Firma »Gathering of Developers« als Entwickler akzeptiert wurde.

PHIL: Darauf sind wir auch stolz. Mike Wilson legt größten Wert auf Qualität und vertreibt nur die besten Spiele. Ich hoffe, daß wir dem gerecht werden können.

PC PLAYER: Vielen Dank und viel Erfolg!



Das Interface reflektiert den Stil der rauhen Eisenbahnindustrie.



▲ Vorsicht vor Cornelius Vanderbilt, dem bekanntesten Railroad Tycoon aller Zeiten.

daß die Vogelsperpektive durch eine zeitgemäße isometrische 16-Bit-Umgebung ersetzt wurde. Ungewöhnlich bei dieser neuen Ansicht ist, daß die einzig mögliche Bildschirmauflösung bei 1024 mal 768 Pixeln liegt. Kein Problem für Desktop-Computer, allerdings kritisch für Bahnsanierer, die auch gerne mal auf einem Laptop spielen. Die 16-Bit-Farbtiefe ermöglicht eine detaillierte, klare Spielumgebung und läßt auch kleinere Einzelheiten an den Zügen erkennen.

Die Grafik-Engine basiert auf Software-Beschleunigung und erfordert daher keine 3D-Zusatzkarte. Die Maps lassen sich in sechs Stufen zoomen, wobei die höchste Stufe die komplette Spiellandschaft zeigt. Sie können die Ansicht in Winkeln von jeweils 90 Grad rotieren, die Lichtverhältnisse und der Blickwinkel auf die Objekte ändern sich dabei entsprechend. Railroad Tycoon 2 soll auch auf einem Pentium/166 noch flüssig spielbar sein. Obwohl die Landschaft dreidimensional gerendert wird, sind die Modelle und Gebäude 2D-Objekte mit jeweils vier unterschiedlichen Seiten. Züge, Gebäude oder Bäume sind Sprites, die mittels Video-capture erfaßt wurden. Diese Methode macht um so mehr Sinn, wenn man bedenkt, daß die Fahrzeuge immer dem durch das Schienennetz vorgegebenen Pfad folgen müssen und sich daher nicht, wie in den meisten Echtzeit-Spielen, frei bewegen können. Dadurch werden CPU-Reserven frei, die Raum für andere Funktionen schaffen. Wer nun glaubt, daß die Engine weniger leistungsfähig ist als die der Konkurrenz, wird sich getäuscht sehen. Im Gegenteil: Sie ermöglicht die gleichzeitige Darstellung von bis zu 300000 Polygonen auf dem Bildschirm und zeigt photorealistische Details.

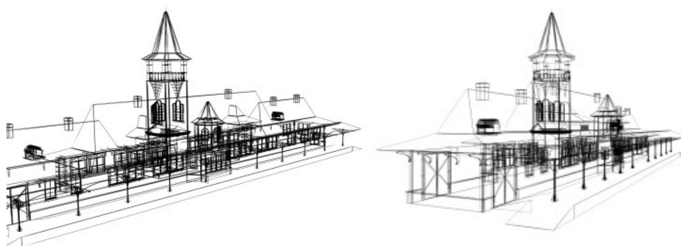


Das dreidimensionale Terrainraster zeigt die wechselnden Bodenverhältnisse.

Echt eisenbahnerisch

Pop Top bemühte sich nach Leibeskräften, dem Spiel ein echtes Eisenbahnflair zu geben. Allzuviele Spielewelten scheinen heute aus Grafikbausteinen zu bestehen, die dann später in Kontext mit dem Thema gebracht werden. Einen solchen gekünstelten Look wollte man, laut Phil Steinmeier, unbedingt vermeiden. Die grafische Aufmachung der Benutzeroberfläche orientiert sich am Stil aus der Mitte des 19. Jahrhunderts und setzt den Ton für ein Milieu, das dessen harsche Industriewelt reflektiert. Video- und Bildersequenzen aus verschiedenen Zeitperioden erleichtern das Eintauchen in diese Welt. Auf unnötige Schnörkel wurde bewußt verzichtet. Straßen, Autos oder Flugzeuge gehören auch in den späteren Epochen nicht zum Bestandteil der Spielumgebung. Die Karten sind realistisch; sie basieren entweder auf Satellitenfotos für die neuzeitlichen Umgebungen oder auf geologischen Erfassungen für die in früheren Zeiten angesiedelten Szenarien.

Ihre Computergegner simulieren echte Personen, die ihre berühmten oder berüchtigten Geschäftpraktiken im Spiel gegen Sie anwenden werden. Einer der schwersten Widersacher ist Cornelius Vanderbilt, der vor absolut nichts und niemandem zurückschreckte, wenn es ums Geld ging. Die Implementierung dieser vorwiegend amerikanischen »Robber Barons« – so genannt wegen ihrer skrupellosen, fast räuberischen Attitüde – variiert den Schwierigkeitsgrad erheblich. Anfänger sollten sich lieber erst mal gegen Gegner vom Schlage eines Hansi Märklin versuchen, bevor sie sich an die harten Brocken wagen.







Ein Bahnhof entsteht: Vom Auto-CAD-Design bis hin zur fertig gerenderten und ausgebauten Station.

Aktuell

... und was meint Sid dazu?

Während der Computer Game Developers Conference hatten wir Gelegenheit zu einem kurzen Gespräch mit Sid Meier, dem Designer des ersten Railroad Tycoon.

SID: Ich finde es schön, daß sich jemand gefunden hat, der Railroad Tycoon neu auflegt. Das Spiel könnte moderne Grafiken und eine technologische Anpassung gut vertragen. Ich glaube, daß es auch heute noch sehr erfolgreich sein kann und werde es bestimmt noch selber ausprobieren. Ich kenne die Designer zwar nicht persönlich und habe mit der Durchführung nichts zu tun, wünsche ihnen aber viel Erfolg.

Öko-Modell

Geld verdienen ist natürlich das oberste Gebot eines jeden Eisenbahnbarons, und dazu ist zunächst einmal ein gewisses Grundkapital erforderlich. Dankenswerterweise erklären sich verschiedene Investoren bereit, Sie zu finanzieren. Im Gegenzug erhalten diese Geldgeber einen Anteil an Ihrem Unternehmen und malträtieren Sie von nun an pausenlos, höhere Gewinne zu erzielen. Diese können Sie sich erwirtschaften, indem Sie in zwei nahe zusammenliegenden Städten Bahnhöfe bauen und mit Schienen verbinden. Sicherlich verfügt eine Stadt über Rohstoffe und Materialien, die eine andere Stadt braucht und für deren Lieferung diese einen Obulus entrichtet. Insgesamt warten 34 verschiedene Güterarten auf den Transport.

Weitere Einnahmen beziehen Sie aus dem Personentransport. Langsam aber stetig füllt sich der Tresor, und mehr Bahnhöfe kommen hinzu. Hierdurch verändert sich natürlich der Güterbedarf, und das ökonomische Modell wird wesentlich komplexer. Beispiel: In der ersten Stadt befindet sich ein Chemiewerk, dessen Produkte zu einer Düngemittelfabrik transportiert werden. Das fertige Düngemittel bringen Sie zu einer Stadt mit großen landwirtschaftlichen Betrieben, wodurch deren Produktion sich vergrößert. Das Obst und Gemüse muß als nächstes in einer Konservenfabrik zwecks besserer Haltbarkeit eingedost werden. Der fertige Fruchtsalat wird dann in verschiedene Städte zum Verkauf an den Endkosumenten geliefert. Ihre Dienstleistungen erhöhen also nicht nur die Produktivität jeder einzelnen Fertigungsstation, sondern auch Ihr eigenes Einkommen. Mit diesen Geldern können Sie nun Ihre Investoren auszahlen und zum Teufel schicken.

Her mit der Kohle

Die Kontrolle über das eigene Unternehmen ist jedoch für einen gestandenen Tycoon nicht das Endziel. Sie wollen vielmehr den gesamten Markt beherrschen und müssen daher auch die Aktienmehrheit in Konkurrenzbetrieben anstreben. Versuchen Sie also, Ihre Gewinne in astronomische Höhen zu treiben, und ruhen Sie nicht, bevor Sie durch einen Mix aus kalkuliertem Risiko, Ideenklau und Fusionen eine unumstößliche Monopolstellung und den Status »reichster Mann der Welt« erreicht haben. Sollte Ihnen dies irgendwie bekannt vorkommen, ist das nicht weiter verwunderlich. Zusätzliche Einnahmequellen ergeben sich durch Börsenspekulationen. Hier bietet Railroad Tycoon 2 praktisch ein »Spiel im Spiel« an, mit einer Simulation des realen Marktes, der sich nicht nur auf den Ankauf von Aktien der Konkurrenzbetriebe beschränkt. Professionelle Weichensteller, die kein besonderes Interesse an Börsengeschäften haben, können dieses Feature auf Wunsch gänzlich abschalten. Falls Sie sich hingegen ausschließlich auf Spekulationsgeschäfte konzentrieren möchten, überlassen Sie die Führung der Transportabteilung Ihres Unternehmens einfach dem PC.

Und jetzt alle!

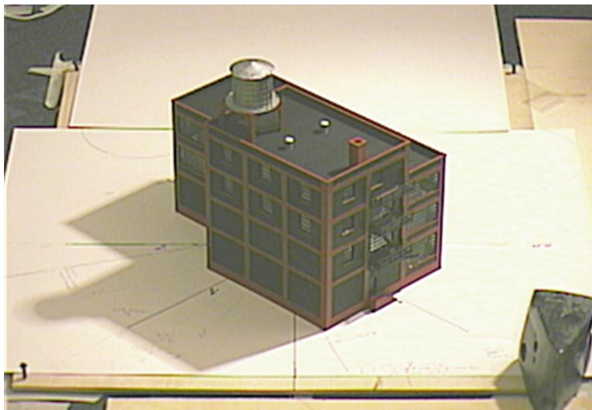
Railroad Tycoon 2 unterstützt das Multiplayer-Spiel über lokale Netzwerke, Modem oder Internet. Die Anzahl und Größe der zu sendenden Datenpakete ist trotz der Komplexität des Spiels klein genug geblieben, daß sie auch von einem 28.8-Modem problemlos bewältigt werden können. Spieler können jederzeit in einer laufenden Online-Partie ein- oder aussteigen. Pop Top plant bereits einen Chat-Room sowie einen Service, der Gegner mit ungefähr gleicher Spielstärke zusammenbringen soll.

Pop Top Software ist eine sehr kleine Firma, die im kalten US-Bundesstaat Minnesota mit einer sechs Mann starken Truppe gute Spiele machen will. Das bewährte Railroad-Tycoon-Konzept in einer modernen Fassung könnte sich für das idealistische Team unter Phil Steinmeier zum ersten Hit unter eigenem Label entpuppen. Ein deutscher Vertrieb steht so gut wie fest, doch diverse Vertragsklauseln erlaubten Pop Top nicht, uns diesen Namen bereits schon jetzt zu nennen.

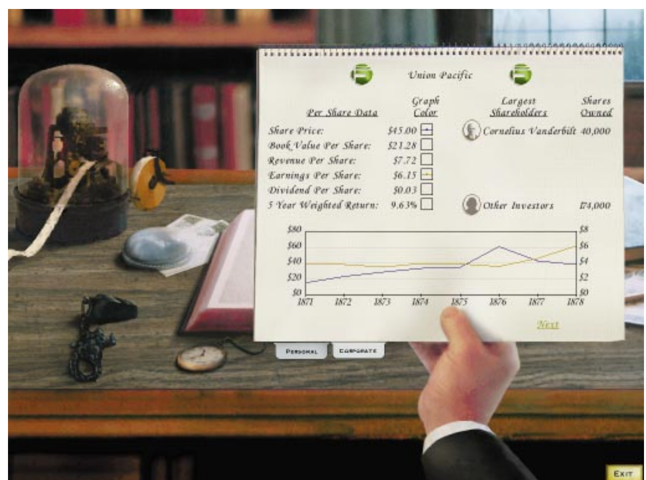
Abschließendes Geständnis des Autors: Zur Vorbereitung auf diesen Artikel habe ich meine alte Kopie von Railraod Tycoon mit erheblichem Aufwand unter Windows 95 installiert und angespielt. Die Tatsache, daß ich unmittelbar nach Beendigung dieses Satzes weiterzocken werde, demonstriert anschaulich, wie attraktiv Sid Meiers Meisterwerk auch heute noch ist. **(Markus Krichel/mash)**



Dieser Bildschirm gibt einen genauen Überblick über alle Züge Ihres Unternehmens.



Objekte werden als Modelle gebaut, fotografiert und gescannt.



Unsere Aktien werfen eine erfreuliche Dividende ab, ihr Preis könnte allerdings ruhig noch etwas steigen.

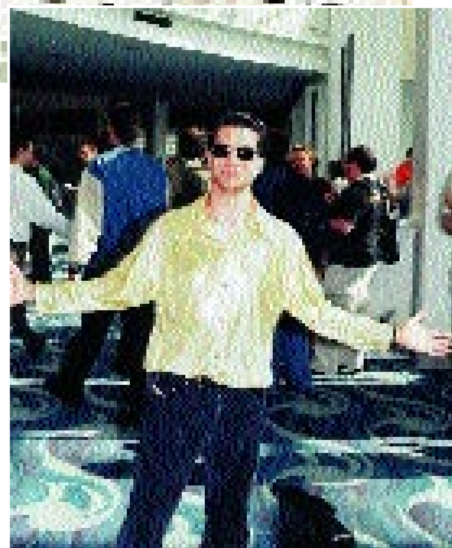
RAILROAD TYCOON 2 – FACTS

- **Hersteller:** Pop Top Software
- **Genre:** Simulation
- **Termin:** Herbst '98
- **Besonderheiten:** Fortsetzung des Sid-Meier-Klassikers ohne Beteiligung des Meisters; isometrische 16-Bit-Grafik; komplexe Ökonomie; 50 Züge und 34 Güterarten.

SPIELEMACHER UNTER SICH



Die diesjährige Computer Games Developer's Conference fand vom vierten bis zum achten Mai in Long Beach, Kalifornien, statt.



Musiker Tommy Tallarico machte Werbung für seine TV-Sendung.

Alle Jahre wieder treffen sich die Spieldesigner der Welt in Kalifornien. Hier werden sie von Herstellern und Vertrieben umworben und verhätschelt, werfen einen ersten Blick auf die neuesten Entwickler-Tools, lauschen ehrfürchtig den Worten der großen Vorbilder und trinken sich anschließend zu den Klängen eines Live-Punk-Konzerts an den Rand der Besinnungslosigkeit.

Auch in diesem Jahr strömten zwischen dem 4. und 8. Mai rund 4000 Kreative ins Kongreßzentrum von Long Beach, schlappe 50 Kilometer von Los Angeles entfernt. Nur dort konnten sie innerhalb einer Stunde Sid Meier, David Perry und Al Lowe über den Weg laufen, kostenlose Hardware einsacken und sich mit genug T-Shirts und Baseball-Mützen eindecken, um eine achtköpfige Familie ein Jahr lang einzukleiden. Doch trotz der lockeren Stimmung ist diese Veranstaltung eines der wichtigsten Branchen-Events überhaupt. Die Computer Game Developers Conference, kurz CGDC genannt, stellt die Weichen für die Zukunft der Branche, indem sie sich auf kommende Technologien fixiert. Damit ist sie eine Art Kristallkugel, in der die Designer einen frühen Einblick auf die Entwicklungen des kommenden Jahres entdecken können. Vier Themen beherrschten diesmal die Konferenz: DVD, 3D-Beschleunigerkarten, Online-Spiele und DirectX Version 6.0.

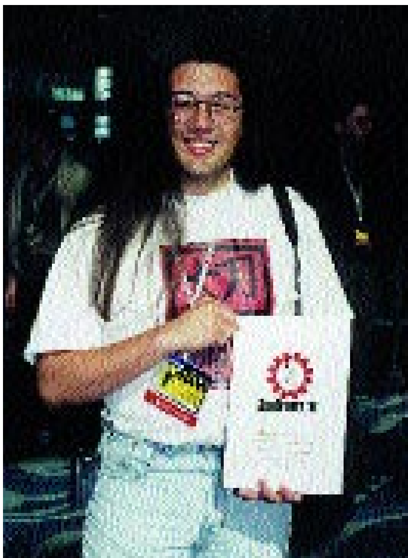
Polygon Wars

DVD scheint unaufhaltsam auf dem Vormarsch zu sein. Eine Reihe neuer Unternehmen spezialisiert sich auf die Umsetzung herkömmlicher CD-Spiele auf das neue Medium, und fast alle Spielehersteller wollen in Zukunft gleichzeitig DVD-Versionen ihrer Produkte liefern. Diverse 3D-Beschleunigerkarten wurden an jeder Ecke angepriesen. Trotz aller Superlative der verschiedenen Kartenhersteller deutet der Trendzeiger stark auf Voodoo 2. Es ist müßig darüber zu reden, welche Marke nun zwei Polygone mehr anzeigen kann. Wichtig ist, daß die Industrie sich auf Voodoo 2 als Standard eingeschossen hat.

Massively Multiplayer

Online-Universen, die Tausende von Spielern gleichzeitig unterstützen können - wie beispielsweise »Ultima Online« -, unterscheiden sich nun auch in verbaler Hinsicht von spieleranzahlmäßig limitierten Solo-Pro-

Aktuell



John Romero schaut sich nach einer neuen Engine um.



Eine echte Konkurrenz für Ultima Online? Everquest von Sony.

dukten mit Mehrspieler-Unterstützung. Der neue Terminus für dieses Genre lautet »Massively Multiplayer«. Mit diesem neuerstandenen Fachwort-Wissen können Sie nun alle Mädels in Ihrem Bekanntenkreis schwer beeindrucken...

Sonys »Everquest« könnte sich zu einem ernstzunehmenden Konkurrenten für Origin entwicklen, auch Sierra macht sich an einem Massively-Multiplayer-Spiel zu schaffen, das in J.R.R. Tolkiens Mittelerde angesiedelt ist. Pläne für eine deutsche Vermarktung bestehen noch nicht. Grund: Für die diesbezüglich verwöhnten Amerikaner sind die deutschen Telefongebühren unverschämt hoch. Kommentar eines Designers: »Wir wollen auch ein bißchen Geld verdienen. Stattdessen tragen wir in Deutschland das Risiko, und die Telefongesellschaften werden reich.«

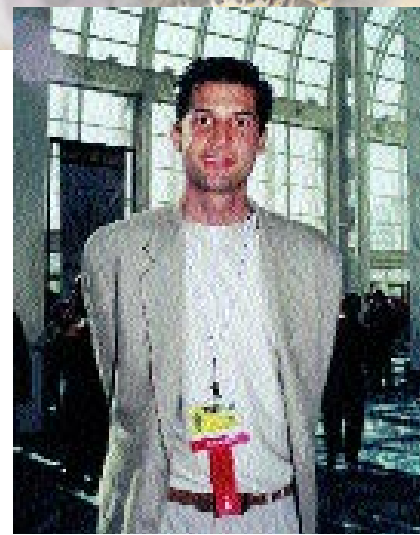
DirectX 6.0

Microsoft versprach die Veröffentlichung von DirectX 6.0 für Juli dieses Jahres. Die Beta-Version ist bereits erhältlich. Erwarten Sie keine weltbewegenden Verbesserungen in der Grafik - diese Version optimiert hauptsächlich den Sound, das heißt die DirectMusic-Komponente. Komponisten haben nun die Möglichkeit, Informationen in ihre Werke zu implementieren, die die Aktionen des Spielers reflektieren. Musik schwillt beispielsweise zu einem dramatischen Crescendo, wenn Sie sich dem Obergegner nähern oder wird leise und traurig, wenn Sie gerade einen Mitstreiter verloren haben. Das Ganze läuft unter dem Namen »Interactive Music Composition« und sollte sich als zunächst unauffällige, aber trotzdem äußerste effektive Bereicherung erweisen.

Grafische Verbesserungen im Direct3D-API kommen in erster Linie in der Darstellung von Licht- und Schatteneffekten zum Ausdruck. Z-Buffering, das hauptsächlich zur exakten Darstellung von aus der Tiefe des Raumes in den Vordergrund kommender Objekte dient, erhielt mit W-Buffering eine etwas akkuratere Begleitfunktion. Alles in allem enthält DirectX 6.0 eine Menge neuer Möglichkeiten, die den Designern das Leben leichter machen. Spielern werden die neuen Soundfunktionen und minimale grafische Verbesserungen positiv auffallen.

Spotlight Awards

Am letzten Abend ging es im großen Ballsaal an Bord des stillgelegten und zum Hotel umfunktionierten Kreuzfahrtschiffs Queen Mary noch einmal hoch her. Die Spotlight Awards werden von Designern an ihre Kollegen vergeben. Die großen Gewinner waren »Age of Empires« und der zweite Teil eines in Deutschland indizierten Spiels von id Software. In der Hardware-Kategorie sicherte sich Voodoo 2 die Trophäe. Interessanterweise scheinen PC-Produkte im Ansehen höher im Kurs zu stehen als Konsolenspiele. Denn obwohl beide Gruppen in den gleichen Kategorien nominiert wurden, zogen die PC-Titel in 90 Prozent aller Fälle mit dem Preis davon.

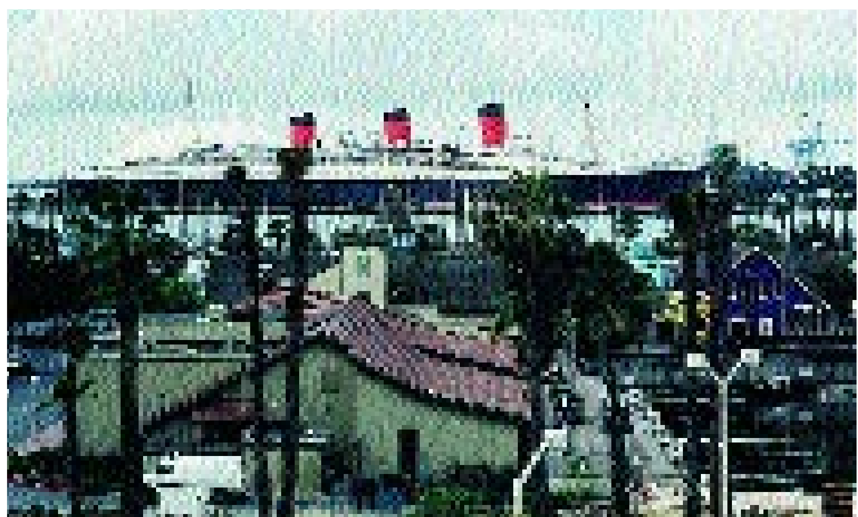


Dave Perry strahlt, weil Messiah sich immer noch nicht verspätet.

Eine Tradition bei diesem Teil der Veranstaltung ist es, pausenfüllende Entertainer, die Langeweile verbreiten, gnadenlos von der Bühne zu buhen. In den vergangenen Jahren wurde das Programm immer von Außenseitern bestritten. In diesem Jahr waren keine lebensmüden Unterhaltungskünstler mehr aufzutreiben, daher wurden erstmals Abgesandte der eigenen Branche in die Höhle des Löwen geschickt ... und prompt durch anhaltende Pfeifkonzerte der Halle verwiesen. Keine Beschwerden hingegen gab es bei der Bekanntgabe des Preises für besondere Verdienste in der Industrie. Dani Bunten, die bereits in den frühen 80er Jahren Multiplayer-Spiel wie »M.U.L.E.« und »Modem Wars« entwickelte, wurde diese Ehre zuteil.

Get a Job

Schlummert in Ihnen ein Game Designer? Haben Sie die Idee für das ultimative Computerspiel, aber keiner hört Ihnen zu? CGDC ist die optimale Anlaufstelle für verkannte Genies dieser Art. Amerika ist zwar ein bisserl arg weit weg, aber Traumberufe erfordern nun mal Opfer. Interessante Statistik: In den USA arbeiten etwa doppelt soviele deutsche Game Designer als im eigenen Lande! Alle Firmen, die Rang und Namen haben, rekrutierten auch in diesem Jahr die Stars der Zukunft



Die Queen Mary im Hafen von Long Beach war der Schauplatz der Spotlight-Preisverleihung.



auf der Job Fair. Insbesondere Programmierer und Grafiker stehen zur Zeit hoch im Kurs. Des Codierens unkundige Produzenten haben hingegen ausgespielt: Der Bedarf an glorifizierten Märchenonkels und -tanten ist mehr als gedeckt. Die Kontrolle über die kreativen Aspekte eines Spiels gehen wieder dorthin zurück wo sie hingehören: in die Hände der Programmierer!
Alles in allem brachte die CGDC in diesem Jahr keine weltbewegenden Neuerungen hervor, statt dessen präsentierte man viele kleinere Innovationen, die sich in allen Bereichen bemerkbar machen werden. Die folgende Prognosen lassen sich aus den Ereignissen ableiten: 3D-Shooter und Echtzeitstrategie werden auch in Zukunft das Angebot in den Softwareläden bestimmen. Gegen Weihnachten dieses Jahres ist mit der ersten großen DVD-Welle zu rechnen. Force Feedback wird langsam, aber stetig von den Firmen akzeptiert und unterstützt. Das Lizenzieren von Software-Engines wird durch die Vielzahl der angebotenen »Engines-in-a-Box« erheblich sinken. Und: das Angebot für Online-Spiele der massiven Art wird erheblich erweitert.

Prominente

Tommy Tallarico (Musikalisches Wunderkind): In erster Linie treffe ich mich hier mit Firmen, um Geschäfte zu machen. Außerdem produzieren wir gerade eine TV-Serie über PC-Spiele, für die wir die Werbetrommel rühren.

Dave Perry (Shiny Entertainment): Mich interessieren in erster Linie die neuen Technologien im 3D-Bereich. Ich habe allerdings nichts gesehen, das an die Qualität und Leistungsfähigkeit unserer Messiah-Engine heranreicht.

Scott Brown (talentierter Newcomer): Ich bin hauptsächlich wegen des Microsoft DirectX-Seminars gekommen. Mein Firma, Netdevil, arbeitet an einem Massively Multiplayer Game und wir mußten wissen, ob sich eine Umstellung von Version fünf auf sechs lohnt. Die Antwort ist übrigens »Ja«.

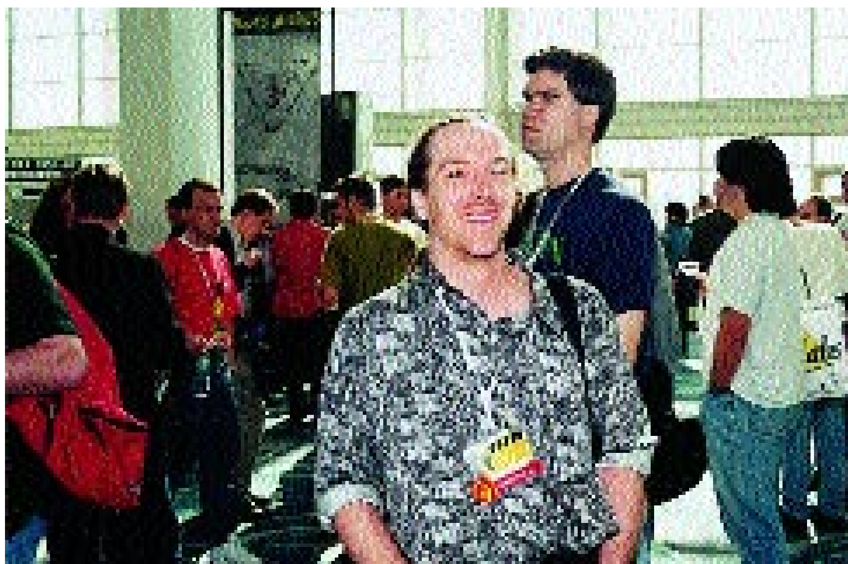
Sid Meier: Ich wurde gebeten, hier eine Rede zu halten. Außerdem interessiert mich, welche neuen Tools vorgestellt werden. Und der Meinungsaustausch mit den Kollegen ist natürlich immer lohnenswert.



Girls in Black: Die Dame demonstriert ein drahtloses Motion-capture System.

Es geht ein Designer auf Reisen

Neugierig geworden? Wenn Sie für das kommende Jahr einen Besuch der Computer Game Developers Conference in Erwägung ziehen, buchen Sie rechtzeitig. Damit sichern Sie sich nicht nur die Unterkunft in einem nahegelegenden Hotel, sondern sparen auch einiges am Eintrittspreis. Jeder, der sich für den Beruf des Spieleentwicklers interessiert, ist willkommen. Zahlreiche Seminare (im Preis inbegriffen) zeigen Anfängern und Profis gleichermaßen wo's in der Zukunft lang geht. Billig wird es allerdings nicht. Rechnen Sie mit einem finanziellen Gesamtaufwand von rund 3000 DM. Alternative: bewerben Sie sich um einen Job als freiwilliger Helfer. Im Austausch für Ihre Arbeitskraft erhalten Sie freien Eintritt zu allen Veranstaltungen. Die nächste Konferenz findet in San Jose statt.



Origins Billy Cain arbeitet an einem Add-on für Wing Commander: Prophecy. Unglaublich: Es soll nichts kosten!

Weitere Informationen erhalten Sie im Internet unter http://www.cgdc.com.

Klatsch, Tratsch & Gerüchte

Wenn sich Hunderte von Branchen-Insidern treffen, wird natürlich viel geklatscht und getratscht. Aus der Unzahl der herumschwirrenden Gerüchte, haben wir die interessantesten für Sie herausgepickt.

Garriott schweigt

Einer der Höhepunkte der CGDC war eine Podiumsdiskussion unter dem Titel »Legends of Game Design«. Hier sollten Richard Garriott, Sid Meier, Dave Perry und Ron Gilbert der versammelten Designer-Meute Rede und Antwort stehen. Kurz vor Beginn der Veranstaltung sagte Garriott jedoch ab. Es wird vermutet, daß seine Anwälte ihm diesen Maulkorb wegen der laufenden Klage gegen Origin bezüglich Ultima Online angelegt haben. Sie erinnern sich: Eine Gruppe von Online-Spielern ist der Ansicht, daß Origin bei der Werbung für Ultima Online bewußt die Fakten verdreht hat. Eine offizielle Stellungnahme von EA oder Origin zu dieser Absage erfolgte nicht.

Williams verläßt Sierra

Ken Williams, Gründer und Präsident von Sierra, hat das Unternehmen verlassen, um eine Internet-Radiostation zu gründen. Diese Meldung wurde offiziell von Pressesprecherin Monica Moulin bestätigt. Mehr dazu erfahren Sie in unserem Sierra/Yosemite-Artikel in dieser Ausgabe.

Day macht DVD

Mark Day, der nach dem Weggang von Chris Roberts von vielen als dessen Nachfolger angesehen wurde, hat Origin verlassen. Damit ist Wing Commander in der Post-Roberts-Ära nach nur einer Folge wieder führerlos. Day gründete ein neues Unternehmen, das sich hauptsächlich mit der Konvertierung von CD-Produkten auf DVD befassen wird. **(Markus Krichel/mash)**

Previews: Daikatana und Dominion

Kein Sturm im Wasserglas

Eines der am sehnlichsten erwarteten PC-Spiele wird in Dallas, Texas, entwickelt. Ex-id-Mitglied John Romero leitet hier die Entwicklung zu dem 3D-Shooter »Daikatana«. Seine Firma Ion Storm hat noch weitere Eisen im Feuer, die wir uns bei einem Besuch in der texanischen Metropole ansehen konnten.


Der Chase Tower ist das höchste Gebäude in Dallas. Direkt unter dem Dach befinden sich die Büros von Ion Storm.

Der Chase Tower ist das höchste Gebäude in Dallas. Ganz nobel weit oben, knapp unterm Dach residiert die Programmiertruppe von Ion Storm. Auch innerhalb der Büroräume herrscht keine falsche Bescheidenheit: Selbst die Schlitze der Klimaanlage und die Stellwände der einzelnen Arbeitsplätze sind edle Designerteile. Unterhalb der Motion-Capture-Anlage befindet sich die »Deathmatch Area«, in der die Programmierer die Mehrspielermodi ihrer Produkte ausführlichen Tests unterziehen. Und für Präsentationen findet sich ein Vorführraum mit einer THX-Anlage, der die uns gezeigten Trailer erst richtig in Szene setzte. Erste Attraktion auf unserer Tour durch Ion Storm: John Romeros neuer 3D-Shooter »Daikatana«.

Aktuell



Obwohl Daikatana auch ohne 3D-Beschleuniger läuft, machen die Lichteffekte und Gegner erst mit einer Voodoo-Karte eine richtig gute Figur. (Daikatana)

John Romero's Daikatana

Lange vor unserer Zeit fertigte der japanischer Waffenschmied Usagi Miyamoto mit der Magie alter japanischer Götter, haitianischer Voodoopriester und keltischer Bräuche ein ultimates Schwert namens Daikatana. Als er sah, was für eine fürchterliche Waffe er auf seinem Amboß geschmiedet hatte, beschloß er, sie am Vulkan Fujiya zu vergraben und Selbstmord zu begehen. Der Boß des ehrbaren Handwerkers, ein übler Herrscher namens Mishima, hätte mit dem Supersäbel sicher nur Blödsinn vorgehabt.

Im Jahre 2455 findet eine Gruppe Wissenschaftler unter der Führung von Dr. Toshiro Ebihara die machtvolle Klinge und beschließt, sie zur weiteren Untersuchung nach Tokio zu bringen. Obwohl das Schwert unversehrt dort ankommt, wird fast das gesamte Team durch einen Vulkanausbruch ausgelöscht. Bei der Analyse stellt sich heraus, daß einer von Ebiharas Assistenten ein Nachfahre Mishimas ist. Hiro Miyamoto, ein Abkömmling Usagis und Mikiko, die Tochter Ebiharas unternehmen eine kurze Reise in die Zukunft, um die Macht des Daikatanas abzuschätzen und besser kontrollieren zu können. In der Zwischenzeit tötet Mishima den Doktor und

Im Gespräch JOHN ROMERO

John Romero arbeitete früher für id Software und war für den Erfolg der in Deutschland meist indizierten 3D-Shooter mitverantwortlich. 1996 gründete er zusammen mit Todd Porter die Firma Ion Storm.

PC PLAYER: Johhn, warum hast Du id Software verlassen und Deine eigene Firma gegründet?

JOHN ROMERO: Bei id ist man sehr auf die Technik fokussiert. Das Gameplay ist aber genauso wichtig. Also nahm ich meinen Hut und machte mein eigenes Unternehmen auf. Auf diese Weise habe ich das beste aus beiden Welten: die überragende Technologie von id Software und unsere nicht minder sprühende Kreativität.

PC PLAYER: Ihr werdet es damit also auch den Spielern ermöglichen, eigene Arenen zu gestalten oder völlig neu gestaltete Level einschließlich Texturen, Gegnern und Waffen?

JOHN: Auf jeden Fall! Die Leute sollen eigene Deathmatch-Arenen entwerfen können – davon leben gute 3D-Shooter.

»Es wird keine Extra-Version für Deutschland geben.«

PC PLAYER: Wenn Du mal die aufkommende Konkurrenz betrachtest, wie »SiN«, »Unreal« oder »HalfLife«, wo siehst Du da die besonderen Stärken von Daikatana?

JOHN: Man muß erst einmal unterscheiden: SiN und HalfLife sind reine Actiontitel, bei Unreal hast Du ja diese eher fantasy-mäßige Gegend. Daikatana dagegen umfaßt vier Zeitepisoden mit völlig unterschiedlichen Umgebungen.



Im alten Griechenland begegnen Ihnen auch die passenden Gegner. Achten Sie auf die Statusleiste, die sich der jeweiligen Zeitepoche anpaßt. (Daikatana)



◀Angriff der werwolfähnlichen Lycanthirs. Alle Gegner haben verschiedene Angriffsanimationen. (Daikatana)


Die Glock ist die Standardpistole im Jahre 2020. (Daikatana)

macht seinerseits einen Zeitsprung um tausende Jahre in die Vergangenheit. Hier »korrigiert« er die Geschehnisse und führt seine Familie zu Glanz und Glorie. Hiro und Mikiko landen in einer völlig veränderten Gegenwart, und das ist der Zeitpunkt, an dem Sie in die Handlung des 3D-Actiontitels eingreifen.

Jagd durch vier Zeitalter

In vier verschiedenen Zeitabschnitten sind jeweils acht oder neun Level zu absolvieren. Sie befinden sich zunächst in Alcatraz, woraus Sie erstmal fliehen müssen. Mishima verschlägt Sie jedoch auch ins antike Griechenland, wo er dem König Minos in der Gestalt von Zeus befiehlt, Ihre Gruppe zu töten. In die nähere Zukunft reisen Sie ebenfalls. Je nach dem Zeitabschnitt, in dem sich unsere Heldentruppe befindet – Mikiko und Hiro stoßen später zu Ihnen – ändert sich auch das Layout der Statistikleiste, in der Lebensenergie, Munition und so weiter angezeigt werden. Jedes Zeitalter besitzt überdies seine eigenen Waffen. Sie können diese zwar mitnehmen, aber es ist sehr unwahrscheinlich, daß bei den alten Griechen Patronen für eine Glock-2020-Wumme aufzutreiben sind. Es empfiehlt sich daher, sparsam mit den Kugeln umzugehen. Das ist mit der Ripgun nicht allzu einfach, denn sie verschießt Granaten und Projektile in hoher Geschwindigkeit, der Sidewinder-Raketenwerfer glänzt neben seiner Vernichtungskraft auch mit schönen Rauchefekten. Die Kineticore verfeuert Stahlkugeln, die von Hindernissen abprallen, aber eine kleine Explosion hinterlassen. Wer es lieber auffällig mag, benutzt die Novabeam-Laserkanone, die drei Sekunden auf Dauerfeuer stehenbleibt. Insgesamt können Sie dem Inventory 24 verschiedene Waffen einverleiben, darunter sieben Arten, das Daikatana einzusetzen. Der eigenen Gesundheit zuträglich sind »Resurrection Items«, die eine wiederbelebende Wirkung haben und mit einer heilenden Flüssigkeit gefüllte Pools.

Dieses ganze Arsenal wartet darauf, gegen rund 20 Sorten Monster eingesetzt zu werden. Schwerbewaffnete Zwerge stellen sich Ihnen genauso in den Weg wie eine Art Werwolf, der nur mit einer Silberklaue bezwungen werden kann. Andere Kanonen zerstören ihn zwar, aber er setzt sich dann wieder aus seinen Einzelteilen zusammen. Sonstiges garstiges Getier ist mit eingebauten Raketenwerfern und Maschinenkanonen ausgerüstet. Sagengestalten wie der dreiköpfige Höllenhund Zerberus haben ebenfalls ihren Auftritt. Je nach Eigenintelligenz greifen die Gestalten mehr oder weniger geschickt an und »strafen« sogar, das heißt, sie schliddern nach links und rechts.

Lizensierte Optik

Für die entsprechende optische Umsetzung erwarben die Designer die Lizenz für die Grafikengine aus id Softwares letztem Produkt. Programmiererin Corrine Yu verbessert die Routinen, wodurch auch auf Rechnern mit geringer Leistung und ohne 3Dfx-Karte akzeptable Frame-Raten mög-

DAIKATANA – FACTS

- ▶ Hersteller: Ion Storm
- ▶ Genre: 3D-Action
- ▶ Termin: September '98
- ▶ Besonderheiten: Benutzt id Softwares aktuelle Grafik-Engine; vier völlig unterschiedliche Zeitepisoden; 24 Waffensorten


Der Garroth ist ein nicht zu unterschätzender Gegner. (Daikatana)

PC PLAYER: **Wo geht Deiner Meinung nach die Entwicklung der 3D-Actiontitel hin? Grundsätzlich ändert sich ja am Spielprinzip nichts.**

JOHN: **Natürlich wird man in diesen Programmen immer irgendetwas zerstören und in die Luft blasen müssen. Mir machen aber auch gute Adventures Spaß. Das wäre das optimale Spiel: eine Kombination aus Action und Adventure, wo es nicht nur ums reine Rumballern geht.**

PC PLAYER: **Grundsätzlich konzentriert Ihr Euch aber auf 3D-Spielumgebungen? Oder plant Ihr auch für die weitere Zukunft Adventures oder Strategiespiele?**

JOHN: **Nein, außer Dominion Storm, das wir ja erworben haben, ist da nichts in Sicht. Ob wir nun mehr auf Rätsel oder Story betonte Titel machen – in jedem Fall spielt sich das alles in 3D ab.**

PC PLAYER: **Du kennst die Indizierungsproblematik in Deutschland. Wird die lokalisierte Version in irgendeiner Weise entschärft sein, etwa durch grünes Blut?**

JOHN: **Daikatana ist ein gewalttätiges Spiel, egal, was man daran ändert. Du schießt auf Sachen, und sie gehen kaputt. Es wird also keine Extra-Version für Deutschland geben.**

PC PLAYER: **Wie beurteilst Du das Indizieren von Spielen?**

JOHN: **Natürlich sind 3D-Shooter nichts für kleine Kinder. Aber die Art, wie damit in Deutschland umgegangen wird, ist falsch. Ich finde es unsinnig, die Sachen wegzuschließen**


John Romero, Chefdesigner von Daikatana und Mitbegründer von Ion Storm.

und auch für Erwachsene nahezu unzugänglich zu machen. Es könnte beispielsweise vom Alter abhängig gemacht werden, welche Titel an wen verkauft werden dürfen.

PC PLAYER: **John, wir danken Dir für das Gespräch.**


▲ Hier sehen Sie die Einheiten der Scorps noch in Formation, hübsch in Reih und Glied. (Dominion)


▲ Unterschiedliche Höhenzüge sorgen für taktische Vorteile. (Dominion)


Lufteinheiten werfen auch gerne Bomben ab. (Dominion) ▶


Todd Porter ist für Dominion verantwortlich und wird sich danach um »Doppelganger« kümmern.

lich sein sollen. OpenGL wird sowohl in 8 als auch 16 Bit Farbtiefe unterstützt. Die einzelnen Kreaturen bestehen aus 400 bis 500 Polygonen und werden mittels des Lightwave-Programms animiert. Durch die dynamischen farbigen Beleuchtungseffekte entsteht eine eigentümliche Atmosphäre. Da die künstliche Intelligenz momentan gerade noch auf den neuen Grafikcode umgesetzt wurde, konnten wir die Monster noch nicht in Aktion sehen, ebensowenig das Zusammenspiel mit den beiden anderen Akteuren.

Dominion: Storm over Gift 3

Das zunächst bei 7th Level entwickelte Strategiespiel nähert sich der Vollendung. Rund eineinhalb Jahre nach dem geplanten Release wird das Programm erhältlich sein; was hat sich in der Zwischenzeit getan? »Das komplette Programm hat sich verändert, wir haben beispielsweise das Interface stark vereinfacht. Als wir den Code von 7th Level bekamen, installierte sich das Spiel noch nicht einmal. Wir hoffen, den Erwartungen der Käufer gerecht zu werden«, sagt Lead Designer Todd Porter.

Im Zuge der Erneuerungen muß auch die Lokalisierung überarbeitet werden. Das bedeutet, daß alle bisherigen Voice-Overs mit Profi-Synchronstimmen wie etwa der von Clint Eastwood nachgeholt werden müssen. Dafür führen 90 Minuten Zwischensequenzen die Story fort, bei den Kämpfen selbst fahren bis zu 2000 Einheiten gleichzeitig über das Schlachtfeld, außerdem sollen fast 100 000 Animationsphasen und Highcolor-Farbtiefe für die passende Optik sorgen. Unter der Erde operierende Fahrzeuge sorgen dafür, daß eine Partei selbst dann noch verlieren kann, wenn sie schon den größten Teil der Karte erobert hat. Von der Konzeption her soll das Verschanzen nicht gefördert und der Spieler zu aggressivem Vorgehen angeregt werden. Das Einrichten von Versorgungslinien ist ein elementarer Bestandteil, denn ohne Sprit fährt kein Vehikel. Wer also nur in seiner Basis hockt, wird dies auch zum Ende hin gezwungenermaßen tun. Das Zusammenspiel der Truppen haben die Designer gut ausbalanciert. »Ich habe bei Starcraft sämtliche Missionen ausschließlich mit Fußsoldaten gewonnen. So etwas ist bei Dominion nicht möglich – Du brauchst jede Art Fahrzeuge.« sagt Todd. Falls die Programmierer es schaffen, sämtliche Bugs rechtzeitig zu beseitigen, können wir Ihnen in der nächsten Ausgabe schon verraten, ob die hochgesteckten Ziele erreicht wurden.

DOMINION – FACTS

- ▶ **Hersteller:** Ion Storm
- ▶ **Genre:** Echtzeit-Strategie
- ▶ **Termin:** Mai '98
- ▶ **Besonderheiten:** 2000 Einheiten gleichzeitig; rund 100 000 Animationsstufen

Die nahe Zukunft: Anachronox

Ion Storm werkelt bereits an weiteren Titeln. Während das Team um Todd Porter mit Dominion beschäftigt ist, ruht vorerst die Arbeit an dem Echtzeitstrategiespiel »Doppelganger«. Projektleiter Tim Hall wiederum bastelt eifrig an »Anachronox«, einem Rollenspiel, das ebenfalls die von id lizensierte Grafikengine in stark modifizierter Form benutzt. Dessen Szenario siedelten die Designer in der Zukunft an: In einigen hundert Jahren hat der Mensch das Weltall erobert und benutzt dabei Dimensionstore, die von einer uralten, längst vergessenen Alienrasse stammen. In so einem Portal befindet sich die Stadt Anachronox in einer Zeitblase.

Als Sylvester Boots machen Sie sich auf die Suche nach einer Person, die gerade dabei ist, das Universum zu verfalten und damit zu zerstören. Auf dieser Reise begleiten Sie insgesamt sechs weitere Personen, von denen Sie bis zu drei gleichzeitig kontrollieren. Die Gruppe stößt auf über 150 Gegner, denen sie mit gefundenen Waffen und Gegenständen auf den Pelz rückt. Als Perspektive steht unter anderem eine »Tomb Raider«-ähnliche Außenansicht zur Verfügung. **(mash)**


Boots, Hauptdarsteller in Anachronox.





Unbeständige Hardware

Als Gastkommentator äußert sich diesmal Jon Hare, Miteigentümer und Chefdesigner bei Sensible Software. Er richtet das Augenmerk auf die Entwicklungs-Fallstricke in der PC-Neuzeit.

Das größte Übel, mit dem wir uns als Entwickler herumschlagen müssen, ist die Hardware. Die PCs sind bei weitem zu instabil. Selbst mit unseren Entwicklungswerkzeugen haben wir ständig Ärger, da sie auf einigen Rechnern nicht vernünftig laufen.

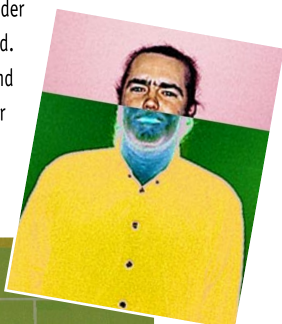
Wenn man ein Buch schreibt oder einen Film produziert, kann man sich darauf verlassen, daß das Resultat anschließend verkauft wird, egal, ob die Entwicklung ein Jahr oder 15 Jahre dauerte. Das Medium bleibt stets dasselbe. Im Computerspiele-Bereich ändern sich hingegen ständig die Grundlagen. Die Entwicklungszeit für ein gutes Computerspiel beträgt mindestens zwei Jahre. In diesen 24 Monaten verändert sich die Hardware, für die entwickelt wird, drei- bis viermal. Das ist eine unmögliche Situation!

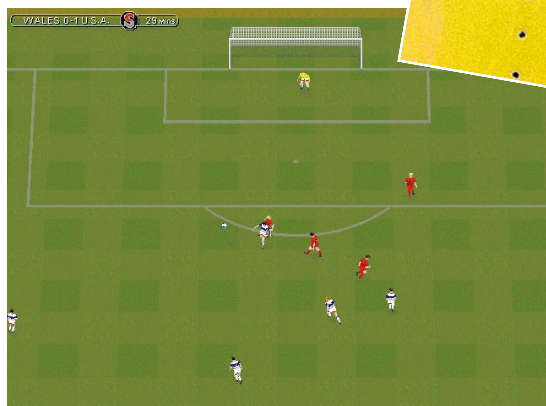
„Anstatt am Spieldesign zu arbeiten, verschwendet man Unsummen für die Hardware-Aspekte"

Zum einen benötigt man immer mehr Aufwand, um die Software zu testen. Zum anderen muß ständig das Programm geändert werden, um technisch auf den neuesten Stand zu kommen. Anstatt am Spieldesign zu arbeiten, verschwendet man Unsummen für die Hardware-Aspekte. Wäre das im Filmgeschäft genauso, müßte ein Produzent dort dauernd die Formate des gedrehten Materials ändern. Dies benötigt Monate, in denen eigentlich nichts Vernünftiges geschieht. Das ist eine große Zeitverschwendung.

Zudem bringt diese Situation den Markt durcheinander. Käufer beurteilen ein Programm nicht mehr nach kreativen Maßstäben, sondern bewerten es nach rein technischen Kriterien. Wir haben praktisch keine echten Klassiker im Markt, denn kein Produkt überlebt drei oder vier Jahre. Gleichzeitig stecken wir durch die Hardwareprobleme in einer Marktnische fest, da viele Menschen von Computerspielen abgeschreckt werden. Parallel schnellen die Entwicklungskosten in die Höhe, während die Zeit, in der ein Produkt verkauft werden kann, immer kürzer wird.

Meine Hoffnung ist, daß die Hersteller von Hard- und Software besser miteinander kooperieren, damit wir uns wieder mehr auf die Qualität der Spiele konzentrieren können. **(John Hare/tw)**





John Hares aktuelles Spiel ist die Sensible Soccer WM-Edition.

DREIFALTIGKEIT



Einer der gefürchteten Wanderprediger hält der roten Sippe einen theologischen Vortrag. Ihr eigenes blaues Volk kann deshalb unbemerkt zum Angriff übergehen.

Vom Quacksalber zur allwissenden Gottheit in 30 Lektionen: Bullfrog eröffnet allen Interessenten wieder Ausbildungsmöglichkeiten.



Dieser Steinzirkel ist das Zentrum Ihres Manavorrats. Kommt Ihr Schamane während eines Gefechts ums Leben, wird er hier mit 20 Prozent weniger Energie reinkarniert.

Und es ereignete sich im Jahre 1989, daß Peter Molyneux ein bis dato unbekanntes Spielprinzip der Computerspiel-Gemeinde offenbarte: Das in Echtzeit ablaufende Eroberungs-Strategiespiel »Populous« ward geboren und verkaufte sich besser, als es selbst Zeus hätte voraussehen können.

Die Spielidee war einfach, aber genial. Als mächtiges Astralwesen scheuchten Sie ein Ihnen treu ergebenes Volk durch isometrische Landschaften und unterwarfen in 500 Welten Konkurrenzgötter. Mit dem Nachfolger »Populous 2«, der drei Jahre später erschien, wurde es aber stiller um die zürnenden Gottheiten des bullfrogschen Hauses. Als Molyneux Bullfrog verließ und seine eigene Firma Lionhead gründete, schien das endgültige Ende für eventuelle Fortsetzungen gekommen. Doch weit gefehlt!

Unter der straffen Führung von Richard Leinfellner und Stuart Whyte nähert sich die nächste übernatürliche Herausforderung ihrer Vollendung. Anfangs sind Sie in »Populous – The Beginning« lediglich ein kleiner Schamane eines darbenden Naturvolkes. Von magischen Kräften kaum eine Spur; die gilt es im Spielverlauf erst zu erwerben. Je weiter Sie aber innerhalb der 30 Level umfassenden Kampagne voranschreiten, um so größer werden Ihre Zauberkräfte, bis Sie zum Schluß auf einer Stufe mit den mächtigen Populousgöttern des ersten Teils stehen.



Göttliche Kräfte – Aufzucht und Hege

In jedem Level gibt es mindestens ein gegnerisches Völklein mit seinem eigenen Schamanen. Wird dieser besiegt, fließt seine magische Mana-Energie auf den Schamanen des Spielers über. Außerdem haben Sie natürlich Ihren Stamm. Dessen Grundeinheit, der fleißige Arbeiter, baut nicht nur alle Gebäude, über die Ihre Siedlung so verfügen kann, sondern produziert nebenbei auch noch ein wenig Mana. Außerdem gibt es in jedem Level einen riesigen Steingötzen, frisch von der Osterinsel importiert. Betet eine genügend große Anzahl Ihrer Stammesbrüder einige Minuten vor diesem, wird Ihnen, aber nur innerhalb dieser einen Spielstufe, eine spezielle magische Fähigkeit verliehen. Die geht aber wieder verloren, wenn der Gegner eine größere Anzahl von Betbrüdern vor dem Götzen versammelt.

Im Gespräch mit Richard Leinfellner



Richard Leinfellner ist schon über 15 Jahre im Geschäft und war unter anderem an der Entwicklung von »Dark Omen« beteiligt. In der 80er Jahren wirkte er bei Palace Software an 8-Bit-Klassikern wie »Hexenküche« mit. Seit einem halben Jahr arbeitet Richard bei Bullfrog, wo er zusammen mit dem Produzenten Stuart Whyte sein Hauptaugenmerk auf den dritten Teil der Populous-Saga richtet. Der »englische Österreicher« (seit seinem 16. Lebensjahr lebt er in Großbritannien) ist als guter Bekannter von Peter Molyneux für diesen Job geradezu prädestiniert.

PC PLAYER: Ihr vermeidet den Titel »Populous 3«. Warum?

RICHARD LEINFELLNER: »Populous – The Beginning« ist zeitlich vor dem ersten Teil einzuordnen. Der Spieler ist kein Gott, sondern will erst einer werden.

PC PLAYER: Sind 30 Level nicht zu wenig, im Vergleich zu den 500 des ersten Teils?

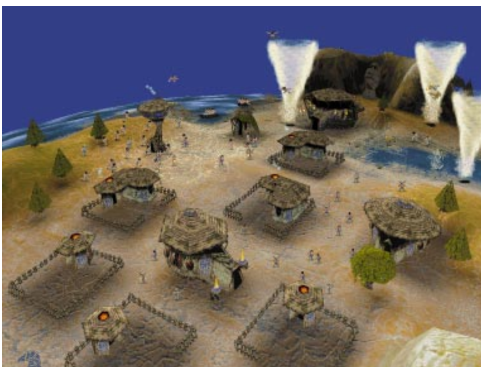
RICHARD: Auf keinen Fall. Diese 500 Level mußten ja auch nicht alle durchgespielt werden, sondern es wurden je nach Fähigkeit vier oder noch mehr Stufen übersprungen. Außerdem waren alle Level zufallsgeneriert und nicht sehr abwechslungsreich. Es gab kaum jemanden, der den ersten Teil bis zum Ende gespielt hat. Bei Populous The Beginning haben wir uns bemüht, jeden Level mit individuellen Merkmalen, eigenen Grafikelementen und Spielzielen auszustatten. Anfangs wird man behutsam in das Spiel und seine Mechanismen eingeführt, später werden die einzelnen Stufen so umfangreich, daß man an einer einzigen einen ganzen Tag sitzen kann.

PC PLAYER: Welches sind die augenfälligsten Neuerungen?

RICHARD: Da fällt mir als erstes der 3D-Effekt ein. Die frei dreh- und zoombare Karte ermöglicht ein ganz neues Spielgefühl. Zusammen mit der Technologie der Beschleunigerkarten ist heutzutage eine sehr detaillierte und dennoch flüssige Grafik möglich, von der man früher nur zu träumen wagte. Ich halte The Beginning für das allererste wirkliche 3D-Strategiespiel. Klar, Programme wie »Total Annihilation« bemühten sich in dieser Hinsicht auch, aber hatte der Spieler tatsächlich ein richtiges Raumgefühl? Ich bezweifle es.

PC PLAYER: Schon im Januar hieß es, das Programm sei fertig. Doch jetzt ist als neuer Termin der November im Gespräch. Warum?

RICHARD: Wir haben das Spiel selber lange gespielt. Der erste Level war wirklich schön, auch der zweite und dritte. Doch irgendwann ließ unsere Motivation stark nach, es passierte nichts Neues mehr. Bei einem guten Spiel darf das nicht sein. Wir versuchen jetzt, durch viele Kleinigkeiten die Langzeitmotivation zu verbessern. Gegnerische Stammesführer mit unterschiedlichen Kampfstrategien gehören ebenso dazu wie die Steingötzen, die dem Spieler in jedem Level andere, einmalige Fähigkeiten überlassen.





»Mein ist die Rache«, spricht der Herr. Wirbelstürme und Vulkane sind die Verkörperung seines Zorns.

Mühsam nährt sich der Götteraspirant: je mehr Mana Sie im Spielverlauf ansammeln, um so besser. Gezielt können Sie es in die unterschiedlichsten Zaubersprüche stecken. Insektenschwärme versetzen gegnerische Truppen in Panik und machen sie so zur leichten Beute Ihrer eigenen Einheiten; Geisterarmeen lenken den Feind ab. Wirklich mächtige Schamanen dürfen sich an Erdbeben, Hurrikans und Vulkanen versuchen, die die Dörfer der Gegner dem Erdboden gleichmachen.

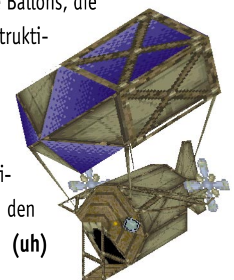
Magie ist nicht alles

Doch was wäre all diese göttliche Macht ohne einen gesunden Grundstock an Gefolgsleuten und Gebäuden. Neben den bereits erwähnten Arbeitern können Sie eine Vielzahl von militärischen Einheiten erschaffen. Bogenschützen zerlegen die Feinde auf große Entfernung, Krieger und Superkrieger sind Ihre größten Fans und jederzeit bereit, allen Nichtfans gehörig die Visage zu polieren. Damit Sie nicht nur die besten Einheiten rekrutieren, benutzt Bullfrog einen einfachen Trick: jeder weitere Kämpfer der gleichen Kategorie kostet mehr Mana. Spezialeinheiten fordern auch den Profi: Mit Spionen können Sie unerkannt gegnerische Gebäude sabotieren oder den für Populous bisher untypischen »Fog of War« entfernen. Prediger sind besonders gemein. Mit ihrer Hilfe werden feindliche Einheiten angelockt, die ihren Tiraden fasziniert zuhören. Wird der Redeschwall des Predigers nicht unterbrochen, quittieren alle feindlichen Söldner den Dienst und schließen sich Ihrem eigenen Volk an.

Die Gebäude nutzen die 3D-Eigenschaften von »The Beginning« gut aus. Hohe Wachtürme steigern die Reichweite Ihrer Leute, Bogenschützen schießen weiter, Ihr Schamane kann besser zaubern. Noch gefährlicher für den Feind sind aber die Ballons, die in einem speziellen Ballonkonstruktionsgebäude angefertigt werden. Ein Prediger in einem Ballon ist für gewöhnliche Gegner unerreichbar und kann seine destruktiven Botschaften noch leichter an den Mann bringen. (uh)



Der 3D-Charakter des Programms wirkt sich auch in den globusartigen Übersichtskarten aus.



POPULOUS – THE BEGINNING – FACTS

- ▶ Hersteller: Bullfrog
- ▶ Genre: Strategiespiel
- ▶ Termin: November '98
- ▶ Besonderheiten: Feines Spielprinzip in neuem Gewand, echtes 3D, nie waren Naturkatastrophen schöner inszeniert.

Microsoft macht mobil

Gleich zweimal lud Microsoft zu Kaffee und Kuchen in die Unterschleißheimer Deutschland-Zentrale. Zum einen gab es neue Hardware zu befühlen, zum anderen gewährte uns Spieleentwicklungs-Boß Ed Fries ein Interview.

Zwölf seiner gerade mal 33 Lenze verbrachte der in Seattle beheimatete Ed Fries bei Microsoft. Die ersten zehn Jahre davon programmierte er »seriöse« Software wie »MS Excel« oder »MS Word«. Seit zwei Jahren ist der smarte Amerikaner Entwicklungsleiter der gesamten Microsoft-Spieleabteilung.

PC PLAYER: Was macht denn so ein Leiter der Spieleentwicklung den ganzen Tag?

ED FRIES: Unsere Spieleabteilung ist in vier Gruppen, nämlich Action, Strategie, Simulation und Sport unterteilt, und ich passe auf, daß diese Abteilungen möglichst nur Spitzentitel einkaufen und produzieren. Übrigens lausche ich auch regelmäßig den Vorträgen Eures Ex-Chefredakteurs Boris Schneider, der mich über die Entwicklung des Europäischen Marktes auf dem Laufenden hält.

PC PLAYER: Wieso wechselt ein langjähriger Programmierer trockener Anwendungssoftware plötzlich in den Spielebereich?

ED: Nach zehn Jahren Programmiertätigkeit wollte ich mal was anderes machen. Außerdem ist der Spielebereich unglaublich aufregend, ständig tauchen frische Firmen mit Superprodukten auf, die ganze Branche sprüht vor Einfallsreichtum, und laufend gibt es revolutionäre Neuerungen.

Eine Textverarbeitung dagegen verändert sich nur minimal, und es wird bestimmt keine neue Firma auftauchen, die plötzlich mit einem sensationellen Schreibprogramm den Markt erobert.

»Es wird im Spielebereich nie eine Firma geben, die den gesamten Markt beherrscht.«



Microsoft residiert in einem Münchner Vorort.

PC PLAYER: Warum erstürmt Microsoft mit seiner Finanzkraft nicht einfach den Spielemarkt und schluckt die großen Hersteller, wie es zuvor bereits in anderen Bereichen geschehen ist?

ED: Als Außenstehender ist es sicherlich sehr einfach zu sagen, daß Microsoft mit seiner Kohle alles niederwalzt. Als langjähriger Mitarbeiter sehe ich das etwas anders. Als wir noch eine ganz kleine Firma waren und an Excel und Word arbeiteten, mußten wir uns gewaltig anstrengen, um mit Spitzenprodukten wie »Lotus« oder »Word Perfect« konkurrieren zu können.



Ed Fries ist bei Microsoft der Leiter der Spieleentwicklung.

PC PLAYER: Daher erneut die Frage: Warum ist Microsoft im Spielebereich vergleichsweise bescheiden?

ED: Im Spielesektor stehen wir jetzt praktisch wieder vor der selben Situation. Mächtige Konkurrenten wie Electronic Arts, die seit langen Jahren im Geschäft sind, beherrschen die Szene. Da braucht es schon mehr als nur ein paar Monate harter Arbeit, um sie zu schlagen. Aber mit »Age of Empires« ist uns ein erster Schritt in diese Richtung gelungen.

PC PLAYER: Hat Dich der Erfolg von Age of Empires überrascht?

ED: Ich wußte natürlich, daß wir einen wirklich dicken Fisch an Land gezogen hatten, aber in dieser Branche kannst Du nie sagen: »Boah, das wird jetzt unser Chartbreaker!« Denn gerade im Echtzeit-Strategiesektor gibt es hochqualitative Kon-



Das Echtzeit-Strategiespiel Urban Assault könnte der nächste große Microsoft-Spielehit werden.



Combat Flight Sim läßt sich unter Windows 98 auch an mehreren Monitoren betreiben.

Aktuell



◀ Das Online-Rollenspiel Asheron's Call soll im nächsten Jahr sogar Ultima Online überflügeln.



Qualität Made in Germany: Urban Assault beeindruckt mit prächtigen Lichteffekten.

kurrenten wie etwa »Total Annihilation« oder »Dark Reign«. Aber wir haben gewonnen, denn mittlerweile hat sich AoE mehr als eine Million mal verkauft.

PC PLAYER: Was bedeutet der Begriff »gewinnen« im Spielesektor?

ED: Wenn wir einen Marktanteil von circa 20 Prozent erreichen, dann wären wir die führende Spielefirma, und das verstehe ich langfristig unter »Gewinnen«. Es wird im Spielesektor nie eine Firma geben, die den gesamten Markt beherrscht, denn ständig entstehen neue, kreative Entwicklungsteams, die hochspannende Produkte herausbringen.

PC PLAYER: Wie siehst Du den deutschen Markt?

ED: Insbesondere bei Strategiespielen ist er sehr wichtig. So haben wir etwa in Deutschland mehr Age-of-Empire-Einheiten abgesetzt als irgendwo anders in der Welt – inklusive Nordamerika. Chris Roberts hat mir mal erzählt, daß »Wing Commander« in Deutschland genauso oft wie in den Vereinigten Staaten verkauft wurde. Die Deutschen sind vielleicht die weltweit größte Hardcore-Spieler-Gemeinschaft.

PC PLAYER: Was ist Deine Meinung über Gewalt in Spielen, wie sie etwa in 3D-Shootern vorgeführt wird?

ED: Wir haben nichts Grundsätzliches gegen Gewalt in einem Spiel, wenn diese integraler Bestandteil ist wie etwa in »Close Combat«, denn dort tritt sie im historischen Kontext auf. Gewalt als Selbstzweck sowie Spiele, bei denen Gewalt im Mittelpunkt oder als reiner Kaufanreiz fungiert, lehnen wir dagegen ab.

PC PLAYER: Welche Spiele dürfen wir denn statt dessen von Euch in nächster Zeit erwarten?

ED: Ganz große Erwartungen verbinde ich mit »Urban Assault« von der Berliner Firma Terratools. Die 3D-Gra-

> Die Deutschen sind vielleicht die weltweit größte Hardcore-Spieler-Gemeinschaft.

fik sieht einfach phantastisch aus, und seit Monaten sind wir mit dem Feintuning beschäftigt. Zu Weihnachten erscheint dann die MS-Eigenentwicklung »Combat Flight Sim«, die auf der Entwicklungsmaschine von »MS Flightsimulator 98« basiert, aber mit der doppelten Frame-Rate aufwartet.

PC PLAYER: Und wenn wir noch weiter vorausschauen, wohin treibt die Spielebranche?

ED: Die Bedeutung des Internets wird extrem zunehmen, und wir reagieren entsprechend. So etwa mit dem Internet-Flieger »Fighter Ace«. Auch das für den Sommer geplante rundenbasierte Strategiespiel »Ultracorps« ist ideal für den Mehrspielerbetrieb. Wir werden daher in Europa und Asien internationale Server-Center aufbauen, um den Online-Spielebetrieb auch bei Euch auf Touren zu bringen.

PC PLAYER: Wann wird das der Fall sein?



Eine der schnellen Focke Wulff aus Combat Flight Sim ist im Anflug.

ED: In diesem Jahr nicht mehr. Aber insbesondere unser Online-Rollenspiel »Asheron's Call« von Turbine Games soll als erstes davon profitieren. Dort betritt man eine gigantische Welt - das heißt, es sind eigentlich mehrere Welten, die von unterschiedlichen Servern verwaltet werden. Bei Überlastungen wird der Spieler automatisch von Server zu Server weitergegeben – so werden spielflußhemmende Wartezeiten, wie sie etwa bei »Ultima Online« auftreten, vermieden, ohne daß es der Spieler überhaupt bemerkt. Das ist ein revolutionär neues technisches Konzept, und wir sind sehr gespannt darauf, ob das funktionieren wird.

PC PLAYER: Thema Windows 98: Sind bereits Spiele in Planung, die nur noch darauf laufen?

ED: Nein, aber alle Spiele laufen unter Windows 98, und einige nehmen sogar dessen Vorteile in Anspruch: »Combat Flight Sim« läßt sich beispielsweise im Multi-Monitor-Modus an drei Bildschirmen betreiben. Zumindest ein Upgrade auf Windows 98 würde ich empfehlen, denn die Treiber sind neuer, das System stabiler und die Absturzgefahr ist damit geringer. Ein weiterer Vorteil ist natürlich auch das dort bereits enthaltene Direct X.

PC PLAYER: Apropos, ich hörte, Ihr arbeitet gerade an Direct X 6.0?

ED: Es kommt noch vor Weihnachten. Direct X 6.0 enthält jedoch keine revolutionären Neuerungen, sondern wird nur in einigen Details wie etwa der Unterstützung neuer 3D-Beschleuniger verbessert. Revolutionär sind da viel eher unsere neuen Eingabegeräte.

PC PLAYER: Vielen Dank für das Gespräch. **(md)**

Lenken Sie kräftig

Nach dem Erfolg der bisherigen Eingabegeräte will Microsoft nun auch etwas speziellere Wünsche bedienen. Das **SideWinder Force Feedback Wheel** ist besonders für Rennspiele geeignet und unterstützt über DirectInput-Programme, die entsprechende Gegenkräfte ausüben. Das Lenkrad verfügt über acht Knöpfe und zwei Pedale, die Force-Feedback-Technologie läßt sich über einen weiteren Schalter ein- und ausschalten. Gas und Bremse befinden sich auf einer recht rutschsicheren Basis, besitzen aber voraussichtlich einen ähnlichen Druckpunkt. Der Fuß ruht auf länglichen Gummisohlen, die quer angeordnet sind und somit effektiv gegen das Gleiten über den Teppich wirken. Das Anschlußkabel zum auf dem Tisch stehenden Teil führt übrigens wahlweise rechts oder links heraus, wodurch das Risiko des Abreißens bei heftigem Treten verringert wird.

Das Steuerrad selbst befestigen Sie mit nur einer Klammer, die sich aber nach unten klappen läßt. So können Sie es einmal auf die richtige Länge kalibrieren und bequem vom Tisch entfernen, ohne daß es verstellt wird. Die Verkleidung und das Steuer selbst bestehen aus Kunststoff. Links und rechts wird das Rad mit Gummi überzogen, so daß es griffig in der Hand liegt. Das uns gezeigte Muster verfügte zwar noch nicht über alle Funktionen, zur E3, Ende Mai, will Microsoft aber lauffähige Exemplare auf dem Stand haben, worüber wir dann in der nächsten Ausgabe berichten werden. Das Force Feedback Wheel kommt weltweit Anfang November auf den Markt und wird mit den Spielen »Monster Truck Madness 2« und »CART Precision Racing« ausgeliefert.



Lenkrad mit innovativer Technologie: das SideWinder Force Feedback Wheel.

Mit ganzem Einsatz

Ein völlig neuartiges Medium zur Kontrolle ist der **SideWinder Freestyle Pro** (siehe Gamestock-Bericht in PC Player 5/98). Dieses Gamepad-ähnliche Gerät unterstützt digitale Steuerbewegungen genauso wie analoge, etwa bei einem Joystick. Der Clou liegt darin, daß die Bewegungen des vorher als »Tilt« bezeichneten Controllers direkt umgesetzt werden: Kippen Sie es nach rechts, bewegt sich auch die Spielfigur nach rechts. Das der Schachtel beiliegende »Motocross Madness«, ein Motorrad-Rennspiel, läßt sich jedenfalls sehr gut damit steuern. Wie es bei 3D-Shootern und Flugsimulationen aussieht, muß sich dagegen noch erweisen.

»Wir probierten alle möglichen Sensoren aus«, sagt Brett Schnepf, zuständiger Projektleiter. »Am Ende haben sich welche durchgesetzt, die Airbags auslösen.« Dies sind Siliziumchips, die durch Lageveränderung aufgrund der Schwerkraft ihren elektrischen Widerstand verändern. Der Freestyle Pro kommt im September in die Geschäfte und soll 70 Dollar kosten; ein deutscher Preis steht noch nicht fest.



Mit Airbag-Sensoren: das SideWinder Freestyle Pro.

Last but not least

Auch die schon erhältlichen Steuerknüppel und Gamepads werden verbessert, etwa durch den neuen »Profiler«, mit dem Sie eigene Tastenbelegungen speichern können. Weiterhin wird auf vielfachen Benutzerwunsch der Lüfter aus dem »Force Feedback Pro«-Joystick genommen, der laut Microsoft eigentlich nicht notwendig ist, da sich der Knüppel sowieso nicht überhitzt.

(mash)



Brett Schnepf ist verantwortlicher Produktmanager und Designer für alle Microsoft-Spieleingabegeräte.

Die im Dunkeln sieht man nicht



Looking Glass hat sich schon lange einen Namen durch Klassiker wie die »Ultima Underworld«-Serie oder »System Shock« gemacht. Genau diese Tradition setzen die Programmierer aus Massachusetts mit ihrem 3D-Rollenspiel »The Dark Project« fort: mehr denken, weniger ballern.

Aktuell

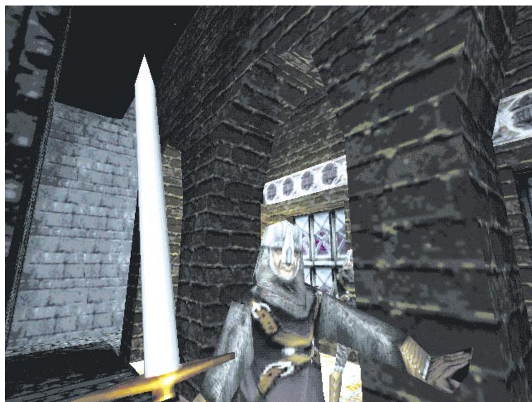
Cambridge, das direkt bei Boston im US-Bundesstaat Massachusetts liegt, vermittelt mit seinen Backsteinbauten und schmalen Straßen eine heimelige, fast europäische Atmosphäre. Hier werkelt Looking Glass an dem in den Staaten mittlerweile zu »Thief« umbenannten Programm, das laut Publisher Eidos hierzulande weiterhin »The Dark Project« heißen wird. Trotz der Erste-Person-Perspektive handelt es sich hier nicht um einen 3D-Shooter, sondern um ein Rollenspiel.



Wenn Ihnen so viele Wachen begegnen, haben Sie ein echtes Problem.

Nehmen ist seliger als geben

Sie finden sich in der Rolle des Meisterdiebs Garrett wieder. Dieser erhält von einem interessanten Pärchen, Victoria und Constantine, einen besonderen Auftrag: Er soll »Das Auge«, einen Edelstein, stehlen – angeblich für Constantines Kunstsammlung. Wer oder was die beiden allerdings wirklich sind und welche Intentionen sie haben, stellt sich erst zum Schluß der in drei Kapitel unterteilten Geschichte heraus. Bis dahin absolvieren Sie 16 lineare, sich also nicht verzweigende Aufträge.



Das Schwert nehmen Sie eher selten zur Hand. Wenn möglich, sollten Sie sich überall einschleichen.

Anders als die meisten Rollenspiele werden Sie nicht mit vielen Statistiken, Kampfwerten oder Charakterklassen konfrontiert. »Es ist für mich unklar warum "Rollenspiel" immer jede Menge Statistiken bedeuten muß«, sagt Doug Church, einer der Programmierer. Die Hauptfertigkeiten der Spielfigur stehen aufgrund des Szenarios auch schon fest: Garretts Talente liegen im Herumschleichen, dem unerkannten Eindringen in Gebäude und dem kunstvollen Entwenden schwerbewachter Gegenstände.



Später im Spiel treffen Sie auch auf weniger menschliche Gestalten, die Ihnen das Leben schwer machen.

Der König der Nacht

Die Interaktion mit anderen NPCs beschränkt sich aus offensichtlichen Gründen auf ein Minimum – es sei denn, Sie wollten die herumlaufenden Wachen nach dem Weg fragen. Kämpfe sollten ebenfalls vermieden werden, denn erstens sind Sie nicht dafür ausgerüstet, zweitens macht selbst eine kleine Prügelei immer einen erheblichen Lärm. »Eine Wache kannst Du erledigen. Haben Dich aber mehrere entdeckt, bist Du praktisch tot«, sagt Greg LoPiccolo, der für das Design verantwortlich ist. Im Inventar des Helden befinden sich daher eher Dietriche und Werkzeug, die wenigen Waffen wie Messer und Bogen sind leise. Mit letzterem schießen Sie für gewöhnlich Lichter aus oder benutzen ihn, um mit Tauen versehene Pfeile abzufeuern.

Die Lokalitäten werden zunächst von den »Hammeriten« bewacht, Mitglieder einer obskuren Sekte, die den Hammer als Symbol haben. Dementsprechend sind die





Die Hammeriten stellen ihr Handwerkszeug selbst her. Vor sich sehen Sie eine Hammergußform ohne Direct3D-Unterstützung.



Mit Pfeil und Bogen schießen Sie hauptsächlich Lichter aus. Hier sollten Sie die Waffe aber lieber direkt gegen die Wächter und Monster einsetzen.

meisten dieser Jungs mit diesem Werkzeug bewaffnet. Später begegnen Ihnen auch Untote, Skelette und andere Monster, die sich Ihrem Missionsziel entgegenstellen. Zwischendurch können Sie wertvolle Dinge mitnehmen, die sich verkaufen lassen oder Ihnen sonstwie nützlich sind.

Informationen erhalten Sie in den drei Zwischensequenzen oder dem Belauschen von Gesprächen. Letzteres ist zwar für den Erfolg nicht unbedingt notwendig, aber ziemlich nützlich. Den Wachen entkommen Sie, indem Sie sich im Schatten halten. Absolute Stille hilft, die Aufpasser auszutricksen. Falls unser Dieb doch entdeckt wird, sollte er möglichst schnell den Standort wechseln, denn die Soldaten fangen dort an zu suchen, wo er zuletzt gesehen wurde.

Zusammen mit den vielen mechanischen Puzzles, durch die etwa Gefängnistüren geöffnet werden müssen, liegt die Hauptbetonung eindeutig auf taktischen Aspekten. Damit Sie nicht völlig ratlos durch die Gewölbe irren, leuchten alle benutzbaren Gegenstände und Türen auf, sobald Sie sich ihnen nähern.

Grafik aus dem Baukasten

Die aus »Ultima Underworld« hervorgehende Grafik-Engine unterstützt Direct3D, über das Ausnutzen der OpenGL-Schnittstelle denken die Programmierer derzeit noch nach. 3D-Soundkarten werden jedenfalls berücksichtigt und geben Aufschluß darüber, von wo sich Bedrohungen nähern. Sehr praktisch sind da auswerfbare Bodenbeläge aus Pilzen, die alle Geräusche wie Schritte dämpfen. Die Auflösung der Texturen beträgt etwa einen Quadratzoll pro Pixel und liegt damit laut Doug über dem Niveau der meisten 3D-Shooter. Dank Motion-capturing wirken die Animationen flüssig und lebensecht. Viele Dinge wie Gemälde und Wandteppiche haben einen noch höheren Detailgrad, der durch Mip-Mapping zusätzlich verstärkt wird.

Das alles ist dazu sehr leicht editierbar. Programmierer Marc LeBlanc: »Unser Ziel war es, den Designern und Künstlern ein Werkzeug in die Hand zu geben, das sie selbst benutzen können. Wenn jedesmal dem Programmierer gesagt werden muß, was er genau machen soll, dauert das Tage. Dann gefällt es dem Entwickler nicht, und der ganze Prozeß beginnt von vorn. So sparen wir eine Menge Zeit.« Wieviel das genau ist, sehen wir, wenn Looking Glass den Fertigstellungstermin einhält und uns im Herbst auf Beutejagd schickt.

(mash)

THE DARK PROJECT – FACTS

- ▶ Hersteller: Looking Glass
- ▶ Genre: Rollenspiel
- ▶ Termin: 3. Quartal 1998
- ▶ Besonderheiten: Betonung der taktischen Aspekte; sehr hochauflösende Texturen.



In den lavagefüllten Katakomben werden Sie gerne von Skeletten angegriffen.

Im Gespräch Greg LoPiccolo

Greg LoPiccolo ist »Creative Director« bei Looking Glass und behält neben Hauptdesigner Tim Stellmach die Entwicklung von The Dark Project im Auge. Er war unter anderem für die Soundeffekte und das Design von System Shock verantwortlich.



Greg LoPiccolo, System Shock-Veteran und Creative Director für The Dark Project.

PC PLAYER: Greg, was ist das Besondere an The Dark Project?

GREG LOPICCOLO: Die meisten momentan erhältlichen 3D-Spiele aus der ersten Person sind einfach nur Ballereien, die zwar schöne Optik haben, aber grundsätzlich immer das gleiche sind. Unser Programm hat weitaus mehr Tiefgang und läßt dem Spieler viel Bewegungsfreiheit. Er kann planen, was er tut, wodurch The Dark Project eine ganz andere Erfahrung wird. Er muß taktisch vorgehen und nicht alles zerstören. Die Stärke des Charakters kommt nicht von den Waffen, sondern der Tarnung und Lautlosigkeit.

PC PLAYER: Warum baut Ihr keinen Multiplayer-Modus ein?

GREG: In späteren Versionen kann es durchaus möglich sein, mehrere Leute mitspielen zu lassen. Die Engine ist im Prinzip für Mehrspieler-Runden geeignet, und wir denken über einen Kooperations-Modus nach. Eine weitere Möglichkeit ist das Teamspiel gegeneinander, wo man dann vielleicht noch einen Schatz finden muß. Das Konzept ist aber zunächst einmal auf Solospieler hin ausgelegt, hier entfaltet es seine größten Stärken.

PC PLAYER: Wie stehst Du der Gewaltproblematik bei PC-Spielen?

GREG: Die Titel werden immer realistischer, und daher gibt es welche, die Zwölfjährige nicht unbedingt spielen sollten. In »Space Invaders« hast Du ja nur Pixel abgeknallt, aber heutzutage hast Du Programme, in denen ziemlich gute Imitationen von Leuten herumlaufen. Ich weiß nicht, ob alle gewalttätigen Spiele nur Leuten über 18 zugänglich gemacht werden sollten, was vielleicht zuviel wäre. Aber auch in der weiteren Zukunft wird dies ein Thema bleiben. Jede Gesellschaft sollte ihre eigenen Regeln machen, und ich weiß nicht, ob die amerikanische da das richtige tut! (lacht)

PC PLAYER: Vielen Dank für das Gespräch.

Preview: Global Domination

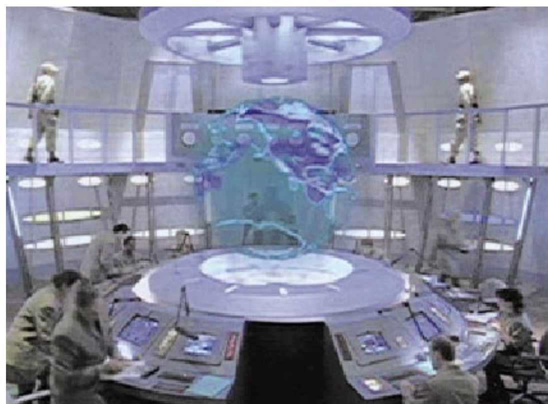
Herrschsüchtig

Erringen Sie die Weltherrschaft durch die Macht Ihrer Raketen. Mit einem Echtzeit-Strategiespiel ganz anderer Art möchte Psygnosis sowohl Actionliebhaber als auch eingefleischte Strategen an den PC locken.



▲ Ein U-Boot startet eine Rakete, die in den amerikanischen Südstaaten aufschlagen wird.

Raketen sind eine feine Sache: Ohne Sie gäbe es keine Live-Übertragung des Fußballspiels Iran – Deutschland, und mehrere Dutzend Amerikaner hätten nicht auf dem Mond herumhopsen können. Selbst die zuverlässig für Gelächter sorgende Mir-Station schwebte ohne diese Transportmöglichkeit nicht über unserem Planeten, so daß uns all die Witze über versagende Bordsysteme entgangen wären. Doch schon der Weltraumpionier Wernher von Braun hatte erkannt, zu welch anderen Nettigkeiten diese feuerspeienden Objekte noch zu gebrauchen sind: In Vor-NASA-Tagen bastelte er nämlich auf der schönen Insel Rügen an den berüchtigten V1- und V2-Waffen. Anschließend bedienten sich Amerikaner und Russen der gesammelten Erfahrungen und erfreuten die Welt mit Interkontinentalraketen und Marschflugkörpern in allen erdenklichen Variationen. In der Tat bestand das Abschreckungspotential während des Kalten Krieges hauptsächlich aus nuklear bestückten Raketensystemen, mit denen sich Ost und West in Schach hielten.



In der Kommandozentrale herrscht hektische Betriebsamkeit.

Einige Spiele-Entwickler der britischen Firma Psygnosis spannen daraus ein eigenes Szenario: Was, wenn die Länder der Erde ihre Konflikte hauptsächlich mit Raketen austragen würden? Dafür ließen sie sich von Szenen aus dem Spielfilm »War Games« und einem alten James Bond-Film inspirieren, worin Raketenkontrollzentren eine Hauptrolle spielen.

Als Mitglied einer neuen militärischen Organisation, der ULTRA (»Universal Tactical Response Agency«), haben Sie die Aufgabe, internationale Krisen zu bewältigen. Dazu stehen Ihnen U-Boote, Schlachtschiffe, Satelliten, Bomber und natürlich Raketensysteme zur Verfügung. Letztere sind der Schlüssel im Kampf um die Vorherrschaft auf dem Planeten. Genau diese versucht auch die konkurrierende WOE (»World Order Enterprise«) zu erringen. Insgesamt 56 Länder können in die Auseinandersetzung hineingezogen werden. Etliche davon sind zunächst neutral und dürfen erobert werden, um mehr Ressourcen zu erhalten. Das zur Verfügung stehende Waffenarsenal verändert sich mit fortschreitendem Spielverlauf. Anfangs sind Systeme aus der Zeit nach dem Zweiten Weltkrieg vorhanden, später gibt es allerlei futuristische Waffen. Diese basieren jedoch auf aktuell vorhandenen Überlegungen. Zudem hat nicht jedes Land den gleichen Rüstungsstand.

Die Ereignisse finden hauptsächlich auf einer dreidimensionalen Ansicht der Erde statt, die in alle Richtungen gedreht werden kann. In dieser Ansicht erkennt man die startenden Flugkörper des Gegners und steuert die Angriffe auf andere Länder. Dabei kann man sich entscheiden, ob der spielerische Schwerpunkt mehr auf Action oder Strategie gelegt wird. Actionliebhaber werden schneller aber wahllos die Raketen abfeuern, während eher planende Köpfe die Ziele sorgfältiger auswählen. Anfliegende Raketen schießen Sie ab, wenn Sie schnell genug reagieren können.



Ständig werden neue Informationen mitgeteilt.

Im integrierten Szenario sind voraussichtlich 20 Missionen zu bestehen, während im Academy-Training die höchste Punktzahl als ein Spielziel dient. Der Computergegner muß sich an die gleichen Beschränkungen halten wie ein menschlicher Spieler, damit Chancengleichheit entsteht. Die Netzwerkoption läßt zu, daß bis zu 16 Teilnehmer um die Macht streiten. **(tw)**

GLOBAL DOMINATION

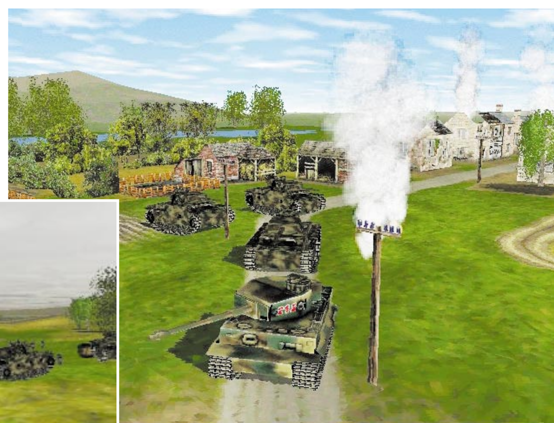
- **Hersteller:** Psygnosis
- **Genre:** Echtzeit-Strategie
- **Termin:** Oktober '98
- **Besonderheiten:** Actionhaltiger Raketeneinsatz, statt der üblichen Bodentruppen-Verteilung.

Elitäre *Kettenfahrzeuge*

Bei einem deutschen Programmierteam läßt Psygnosis seine Simulation **Panzer Elite** entwickeln. Das Programm konzentriert sich auf die Jahre 1942 – 44 und erhebt Anspruch auf Realismus sowie Authentizität der einzelnen Schlachten und Kampagnen. Auf amerikanischer wie deutscher Seite steuern Sie Ihr Kettenfahrzeug sowie den Rest des Zuges. An Tanks stehen, je nach Jahreszahl, mehrere Modelle inklusive des Ungetüms Tiger 2 zur Verfügung. Taktisches Vorgehen ist gefragt, denn Sie müssen alle Geländevorteile nutzen und beispielsweise in einem lauschigen Wäldchen dem Gegner auflauern. Auch mit Fußtruppen werden Sie taktieren können. Mehrspielerfreunde treffen sich zu grimmigen Gefechten im Netzwerk. Dank Beschleunigerkarten-Unterstützung ist auch für die passende Optik gesorgt, die jedoch erst nächstes Jahr über Ihren heimischen Monitor flimmern wird. (mash)



Vorsicht ist geboten: Zwischen den Häusern könnte eine Falle aufgebaut sein. (Panzer Elite)



Bei schönem Wetter macht das Einmarschieren in diesen Ort doppelten Spaß. Achten Sie auf Details wie die Überlandleitungen. (Panzer Elite)

PANZER ELITE – FACTS	
▶ Hersteller:	Psygnosis
▶ Genre:	Simulation
▶ Termin:	1. Quartal '99

Extrem-Offroading

In die Wüste schickt Red Orb Entertainment Sie mit **Baja 1000**, bei dem Sie mit einem Gelände-Prototypen ein 1000-Meilen-Rennen absolvieren müssen. 15 CPU-Gegner, auf Wunsch per Internet auch ebenso viele menschliche, stehen dem Sieg im Weg und müssen überholt werden. Außer Buggies stehen auch Hochleistung-Trucks im Fuhrpark, die Sie durch unterschiedliche Bodenverhältnisse wie Schnee, Matsch und Sand jagen. Das relativ wirklichkeitsgetreu ausgelegte Rennspiel soll noch vor Weihnachten in den Regalen stehen. (mash)

BAJA 1000 – FACTS	
▶ Hersteller:	Red Orb Entertainment
▶ Genre:	Rennspiel
▶ Termin:	4. Quartal '98



Über Stock und Stein 1000 Meilen von Kalifornien nach Mexiko. (Baja 1000)

ETWAS HAT ÜBERLEBT



Auch ein Tyrannosaurus Rex wird Ihnen auf Site B begegnen. (Trespasser)

Wie viele erfolgreiche Filme zieht auch »Lost World – Vergessene Welt« Computerspiele nach sich. In **Trespasser** stranden Sie in der Rolle von Anne auf »Site B«. Dieses zweite Habitat für Dinosaurier legte Dr. Hammond umsichtigerweiser an, um unter anderem eine Fortsetzung von »Jurassic Park« zu ermöglichen. Die Designer legen großen Wert auf eine realistische Umgebung. So müssen Sie beispielsweise Ihre Pistole weglegen, um eine Aktion auszuführen, die beide Hände benötigt. Die Rätsel werden zudem auf höherem Niveau stehen etwa »Drücke den roten Knopf für die rote Tür«. 23 Waffen helfen Ihnen beim Überleben in den elf Leveln, die in vier verschiedenen Umgebungen angesiedelt sind. Die Grafik-Engine soll schon per Software-Rendering 40 000 Bäume gleichzeitig darstellen können.

Auch das Verhalten der Dinosaurier ist aufwendig: 15 verschiedene Charaktereigenschaften bestimmen die Reaktionen der Ungetüme. Schon im August gehen Sie auf Großwildjagd. (mash)

TRESPASSER – FACTS	
▶ Hersteller:	DreamWorks Interactive
▶ Genre:	Action
▶ Termin:	August '98

KURZ NOTIERT

➔ Red Orb wird im August mit Warlords 3: Darklords eine Zusatz-CD veröffentlichen, die vier zusätzliche Kampagnen und 30 neue Einheiten sowie verbesserte Künstliche Intelligenz bietet.

➔ In der Green-Pepper-Serie erhalten Sie diesen Monat für 10 Mark HI-Octane beziehungsweise Noctropolis, 20 Mark kosten jeweils FIFA Soccer 96 und Magic Carpet 2.

➔ Novalogic arbeitet momentan an einer Flugsimulation namens F-16 sowie dem taktisch orientierten Actiontitel Force Recon.

➔ Die Veröffentlichung des Fußballmanagers Hattrick wins! von Ikarion verzögert sich ein wenig; die Programmierer wollen noch einige Details verbessern.

➔ Momentan arbeitet Origin an Zusatz-Missionen für Wing Commander Prophecy. Der Clou daran: Sie sollen umsonst auf Zeitschriften-CDs verteilt werden.

➔ Selling Points verkauft ab dem Herbst das Adventure Dark Secrets of Africa, das Strategiespiel Zeus und die Wirtschaftssimulation Hit Factory.

Schachern und schlagen

Ins tiefe Mittelalter entführt **Knights and Merchants** den willigen Spieler. Als Hauptmann der Palastwache dient er einem entmachteten König, der sein auseinandergebrochenes Reich gerne wieder beherrschen möchte. Um dies zu erreichen, müssen zunächst die wirtschaftlichen Voraussetzungen stimmen. Mit 24 unterschiedlichen Handwerkszweigen wird ein Wirtschaftssystem simuliert, in welchem man genügend Geld für Armeen beschaffen muß. Rohstoffe wie Kohle- oder Eisen sollten abgebaut werden, um daraus Waffen zu fertigen. Auch der Straßenbau ist für den Erfolg unerläßlich. Wer erfolgreich gewirtschaftet hat, kann seine dann gut gerüstete Armee getrost in den Kampf mit dem Gegner schicken. Auf diese Weise sind 15 Level zu bestehen, bis das Königreich wieder vereint ist. Für die Entwicklung verantwortlich zeichnet Peter Ohlmann, der schon bei den »Siedlern« mitwirkte. (tw)

KNIGHTS AND MERCHANTS – FACTS

▶ Hersteller:	Topware Interactive
▶ Genre:	Strategie
▶ Termin:	August ´98



In den Städten wird gewirtschaftet ... (Knights and Merchants)



... damit schlagkräftige Armeen aufgebaut werden können. (Knights and Merchants)

THE TRUTH IS OUT THERE

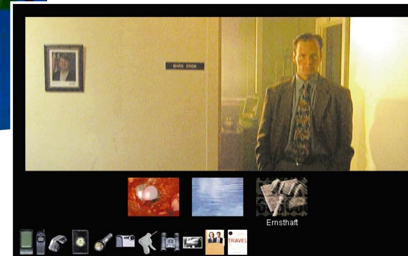
Nach dem durchwachsenen Episodenführer gibt Fox Interactive in diesen Tagen dem offiziellen Adventure zur Kultserie »Akte X« den letzten Schliff. **X-Files: The Game** heißt das gute Stück, in dem Sie als Agent Craig Willmore von Walter Skinner persönlich um Hilfe gebeten werden. Die besten Agenten des stellvertretenden FBI-Direktors sind nämlich spurlos verschwunden: Fox Mulder und Dana Scully. Das Abenteuer erstreckt sich auf sieben CDs, die randvoll mit fotorealistischen Umgebungen und Videos sind. Die kleinen Filmchen wurden mit den Originalschauspielern gedreht: Neben den schon erwähnten Protagonisten taucht auch der »Cigarette Smoking Man« aus dem Zwielicht auf. Kaufen Sie sich schon mal lichtdichte Jalousien und holen Sie sich einen starken Raucher ins Zimmer, dann ist die Illusion perfekt. (ra)



Düster, düster: Direktor Skinners beste Agenten sind spurlos verschwunden. (X-Files: The Game)

X-FILES: THE GAME – FACTS

▶ Hersteller:	Fox Interactive
▶ Genre:	Adventure
▶ Termin:	Sommer '98



Trauen Sie niemandem – was verbirgt Ihr Kollege? (X-Files: The Game)

Wir sind die Roboter

Neue Informationen liegen zu Topwares kommendem Echtzeit-Strategical **Robo Rumble** vor. Das Terrain morpht in Echtzeit, also während der einzelnen Missionen, und stellt die Spieler vor völlig veränderte Voraussetzungen. Die Entwickler versicherten uns weiterhin, daß die frei rotierbare isometrische Ansicht auch Voodoo-2-Karten direkt unterstützt. Grafisch erwarten Sie also Hi-Color-Farbtiefe, Transparenzen, Lens-Flares und gefilterte Texturen. Dank Netzwerk können bis zu vier menschliche Gegner sich mit ihren maschinellen Alter Egos beharken. Voraussichtlich in der nächsten Ausgabe werden wir Ihnen verraten, ob die polnischen Entwickler aus dem Hause Metropolis ihre Versprechungen einhalten können. (mash)

ROBO RUMBLE – FACTS

▶ Hersteller:	Topware Interactive
▶ Genre:	Echtzeit-Strategie
▶ Termin:	Juni '98



Effektvoller Abgang: Dieser Kampfroboter vergeht in einer Explosion, die mit einer Voodoo-Karte erst richtig schön aussieht. (Robo Rumble)

RED BARON 2 MIT 3DFX

Der 3Dfx-Patch für die 1.Weltkrieg-Flugsimulation **Red Baron 2** aus dem Hause Dynamix nähert sich der Vollendung. Hier zeigen wir Ihnen, wie das Programm dann aussehen wird.



Ballsaison



Subjektiv gegrantelte Polemik pur; frisch gezapft aus der Tastatur des Chefredakteurs.



Ich liebe Fußball-Weltmeisterschaften. Und ich bin nur dann so richtig glücklich, wenn ich wirklich jedes Spiel sehen kann. Zwar gehören die Turnierauftritte des deutschen Teams zu den äußerst spärlichen Momenten, in denen ich so etwas wie patriotische Wallungen zusammenkratzen kann. Aber der große Reiz eines solchen Turniers besteht in den exotischen Vorrunden-Ansetzungen mit Jamaika, Kamerun & Co.

Auch gröbere Schicksalsschläge vermögen diese Vorfreude nicht zu dämpfen. Sammer verletzt? Wir haben ja den spätberufenen Lothar. Sportschau-Fossil Heribert Faßbender kommentiert das Endspiel? Dieser öffentlich-rechtliche Hohn muß schon schwerer geschluckt werden. Die lassen halt nicht den besten Mann reportern, sondern den Stubenältesten, wie es sich für eine deutsche Behörde geziemt. Angenervt vom Bundestrainer? Nun, Berti Vogts entblößte gewisse bundeskanzlerische Züge, als er den WM-Kader der deutschen Nationalmannschaft präsentierte. Für konditionsschwache Künstler wie Mario Basler oder junge Kreativhupfer Marke Mehmet Scholl ist da kein Platz. Keine Experimente, lieber Beständigkeit und Bodenhaftung. Mit den »Trau' keinem unter 30«-Altstars läßt sich die Weltmeisterschaft vielleicht bis zum Finale aussitzen.

All diese mißlichen Ereignisse können mich in meiner Vorfreude nicht bremsen. Ich liebe Fußball-Weltmeisterschaften noch immer ... aber ab der übernächsten Fußballsimulation überlege ich mir das nochmals ernsthaft. Selbst *mein* Aufnahmevermögen an Doppelpaß-Feuerknopfbelegungen und Abseits-Optionen ist endlich. Doch zu einem Großereignis wie der WM will jeder Hansl sein Begleitspiel einwechseln. Die Logik ist ja auch unbestechlich: »Hmm, im Sommer gibt's nichts anderes als Fußball im Fernsehen ... da kann sich unsere Zielgruppe sicher nichts schöneres vorstellen, als zwischendurch fünf verschiedene Fußballprogramme zu spielen!«.



Wieviel Fußballsimulationen braucht der Spieler? Weniger, als manche Softwarefirma glaubt ...

Das erinnert mich an dieses ungeschriebenen Gesetz der Software-Industrie, das dafür sorgt, daß ein Großteil der Spiele-Jahresprodukion im letzten Quartal rausgedrückt wird. Im Falle der Kickermanie kommt noch ein weiteres Phänomen zur saisonalen Betriebsamkeit dazu. Nicht alle neuen Fußballspiele sind so richtig neu, sondern eher mit einem guten Gebrauchtwagen vergleichbar: alter Motor, vertrautes Fahrverhalten, aber ein bißchen neue Farbe, ein Spoiler und 'ne hübsche Dekoration auf der Hutablage. Die WM-Edition von Sensible Soccer kann man an schlechten Tagen mit dem sechs Jahre alten Amiga-Vorgänger verwechseln. Und Frankreich 98, der lizenzbestückte Edelsimulator, ist im Prinzip ein brillantes Fußballspiel. Wer aber vor einem halben Jahr FIFA 98 gekauft hat, wird ob großzügiger Programmcode-Wiederverwendung erbost »Wiederholung!« rufen. Aber was soll's, wir wollen nicht undankbar sein. Schließlich blieb uns eine WM-Neuauflage von »Kick Off« erspart.

(hl)

Luftige *Legenden*

Der nächste Streich in Electronic Arts' Jane's-Reihe führt Sie ins Jahr 1944, wo bei **Fighter Legends** sieben populäre Jagdflugzeuge auf beiden Seiten antreten.



Jäger im Zweiten Weltkrieg waren schlecht gepanzert: Diese P-51 stürzt getroffen zu Boden. (Fighter Legends)

Das wären bei den Alliierten die »Spitfire« und die US-Jäger P-38 »Lightning«, P-47 »Thunderbolt« und P-51 »Mustang«. Auf deutscher Seite klettern Piloten in das Cockpit einer Me-109, einer Focke-Wulf 190 oder des ersten Düsenjägers der Welt, die Me-262 »Sturmvogel«.

Grafisch wird Voodoo 2-Unterstützung versprochen, wir erwarten also Auflösungen bis 1024 mal 768 Bildpunkte in Hi-Color-Farbtiefe und gefilterte Texturen. Der Schwierigkeitsgrad soll so stark regelbar sein, daß sowohl blutige Anfänger wie versierte Experten gleichermaßen angesprochen werden. **(mash)**



Feuer! Sie können bei feuernden Maschinenkanonen sogar die herunterfallenden Patronenhülsen sehen. (Fighter Legends)

FIGHTER LEGENDS – FACTS	
▶ Hersteller:	Jane's Combat Simulations
▶ Genre:	Flugsimulation
▶ Termin:	September '98

Die Rückkehr des Prinzen

Mit **Prince of Persia 3D** feiert einer der bekanntesten Computer-Charaktere sein Comeback. Diesmal benutzt Designer Jordan Mechner moderne Technologie, um das Spiel in die dritte Dimension zu bringen. Die flüssigen Animationen entstanden übrigens nicht durch Motion Capturing, da diese Daten laut der Programmierer schlecht zu bearbeiten seien. Statt dessen wurden Videoaufnahmen eines Turners übertragen und per Rotoscoping in die richtige Form gebracht. Grafikschnittstellen wie Direct3D, Glide und OpenGL werden separat unterstützt, um optimale Leistung zu erzielen. Das Produkt wird jedoch nicht vor dem Frühjahr 1999 zu kaufen sein. **(mash)**



Der persische Prinz langt kräftig zu. (Prince of Persia 3D)

PRINCE OF PERSIA 3D – FACTS	
▶ Hersteller:	Red Orb Entertainment
▶ Genre:	Action-Adventure
▶ Termin:	1. Quartal 1999

... and the winner is:

Die Gewinner des April-Wettbewerbs in PC Player 4/98.

Den Pentium II von Comtech gewann:
Nicolai Kilian, St. Ingbert

Je ein Subwoofer-System von Labtec besitzen nun:
Thorsten Rostalski, Boizenburg
Björn Fröhlich, Münchenstein
Frederik Intelmann, Stuttgart

Eine PC-Player-Mausmatte ziert folgende Schreibtische:
Steffen Pleßmann, Erfurt
Markus Göttle, Babenhausen
Timo Stengel, Merzhausen
Steffen Jacobs, Langenzenn
Christian Herster, Euskirchen
Jan Teichert, Ratzenberg
Philipp Weiß, Bad Soden
Fabian Dobenschinsky, Galach
Felix Kuranz, Troisdorf
Markus Büttinghaus, Menden
Alexander Zoch, München

Comanche-Outfit *zu gewinnen!*



NovaLogic kleidet 20 Gewinner ein.

Passend zur Veröffentlichung von »Comanche Gold« und der Compilation »Limited Edition« mit »Comanche 3« und »Armored Fist 2« , verlosen wir in Zusammenarbeit mit dem deutschen Vertrieb Electronic Arts **20 Jeansjacken**. Die schwarzen Kleidungsstücke haben ein aufgesticktes NovaLogic- und Comanche-Emblem. Doch bekanntlich ist nichts umsonst, und so müssen Sie uns folgende Frage beantworten:

▶ ***Welcher sowjetische Hubschrauber zierte den Titel des zweiten Comanche-Teils?***

Ihre (hoffentlich) richtige Antwort schicken Sie bis zum **30.06.1998** an:

WEKA Consumer Medien GmbH
Kennwort: Comanche Gold
Postfach 1129
85580 Poing

Dort wird unsere Glücksfee Steffi dann die glücklichen Gewinner ziehen. Mitarbeiter der Weka-Verlagsgruppe sowie von Novalogic und Electronic Arts dürfen nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Wir wünschen allen Teilnehmern viel Glück! **(mash)**



Der derzeit beste Action-Hubschraubersimulator: Comanche Gold.

Fliegende *Festungen*



Mit fliegenden Festungen steuert man auf die Gegner zu. (Stratosphere)

Von wegen: Steine können nicht fliegen... Bei **Stratosphere** bleiben ganze Festungsanlagen in der Luft, obwohl sie auf massivem Fels errichtet wurden. Mit diesen mobilen Burganlagen gehen Sie auf Gegnerhatz und schießen deren mobile Verteidigungsanlagen eiskalt vom Himmel. Wer lieber engeren Kontakt mag, kann die schwebenden Steinhaufen der Feinde auch einfach rammen. Damit sich das Festungsfliegen nicht zu schwierig gestaltet, soll ein Tutorial in die Grundbegriffe der Steuerung einweisen. Zudem sind zahlreiche strategische Elemente vorgesehen. Wichtig ist der richtige Ausbau der Burgen, wenn man nicht im Kampf hoffnungslos unterlegen sein will. **(tw)**

STRATOSPHERE – FACTS

▶ Hersteller:	Ripcord Games / Kodiak
▶ Genre:	Genremix
▶ Termin:	Juni ´98

BuLi-Manager lebt!



So sehen wir's gern: Die Borussen führen gegen Wolfsburg. (Bundesliga Manager 98)

Ganz bugfrei soll der diesjährige Fußballmanager-Beitrag **Bundesliga Manager 98** von Software 2000 in die Läden kommen. Das Programm wird auf Windows 95 umgesetzt und ist dank DirectX um 40 Prozent schneller. Außerdem werden alle Spieler- und Transferdaten auf die Saison '98/'99 umgestellt, weswegen auch die Sprachsamples erneuert wurden. Im WM-Modus lassen sich nun Freundschaftsspiele frei wählen, außerdem bestimmen Sie vor dem Spiel, welcher Spieler standardmäßig Freistöße und Eckbälle ausführt. Registrierte Benutzer des »BM '97« haben zudem die Möglichkeit, für 40 Mark ein Update auf die 98er-Version zu bekommen. **(mash)**

BUNDESLIGA MANAGER 98 – FACTS

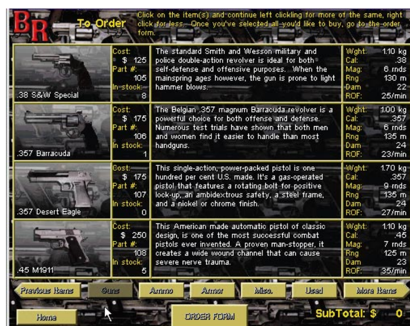
▶ Hersteller:	Software 2000
▶ Genre:	Wirtschaftssimulation
▶ Termin:	Juli '98

In Afrika viel Neues



Hoppala; woher kam nur diese Handgranate? (Jagged Alliance 2)

Sie haben in der Karibik für freien Impfstoff und Ihren Ruf gekämpft, Sie haben sich in »Deadly Games« mit der zwielichtigen Organisation »DFK« herumgeschlagen. Welch Wunder, daß Ihnen in **Jagged Alliance 2** nun die richtig wichtigen Aufträge zugeschanzt werden. Der afrikanische Staat Arulco stöhnt unter dem Joch der tyrannischen Deidranna, dabei ist der rechtmäßige Präsident Ihr jetziger Auftraggeber Enrico Chivaldori.



Per Internet können Sie auf gut sortierten Waffenmärkten einkaufen, vorausgesetzt, die Kohle stimmt. (Jagged Alliance 2)

In stark verbesserter 16-Bit-Grafik scheuchen Sie Ihre bis zu 20 Mann starke Truppe über ein riesiges isometrisches Areal. Bestand Metavira aus lediglich 60 Sektoren, harren nun über 200 Areale der Befreiung. Die Söldner, die bereits im Vorläufer über ein ausgeprägtes Eigenleben verfügten, wurden nun mit detaillierten Charakterzügen ausgestattet, wodurch der Rollenspielcharakter verstärkt werden soll. Gespräche mit Eingeborenen sind möglich und können sogar wichtige Informationen hervorbringen. Nur sechs Ihrer Zeitarbeiter sind allerdings gleichzeitig im Einsatz, der Rest sitzt wie gehabt im Basislager. **(uh)**

JAGGED ALLIANCE 2 – FACTS

▶ Hersteller:	Sir Tech
▶ Genre:	Strategie
▶ Termin:	September '98

Sausender Supersitz

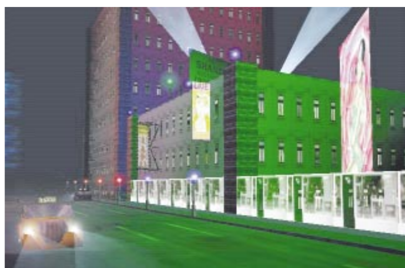
Ist dieses Rennspiel nur halb so gut, wie sein Name lang ist, dann erwartet uns mit **Castrol Honda Superbike World Champions** ein echter Knüller. Die Honda RC45, für Motorradfahrer ungefähr so etwas wie der Heilige Gral, steht Ihnen hier auf den unterschiedlichsten Strecken zur Verfügung. Am bekanntesten ist ohne Zweifel der ungewöhnlich lange Kurs auf der Isle of Man, der kreuz und quer durch urwüchsige englische Heide führt. Auch Rennstrecken in Griechenland, Amerika oder Japan stehen in ausreichendem Maße zur Verfügung. Der Schwerpunkt des Programms liegt auf schneller Action. Profis dürfen natürlich ein wenig an der eigenen Maschine herumtunen, Anfänger können jedoch in einem Easy-Modus auf derartige Feinheiten verzichten und sich sofort ins Rennen stürzen. (uh)

CASTROL HONDA SUPERBIKE – FACTS	
▶ Hersteller:	Interactive Entertainment
▶ Genre:	Rennspiel
▶ Termin:	Juni '98



Volle Deckung, ihr Griechen. Die Superbikes düsen heuer durch euer Städtchen! (Castrol Honda Superbike)

Schlaflos in Metropolis



Metropolis erleben Sie aus der Sicht eines Polizisten.

Das Böse lauert überall, doch besonders in Metropolis hockt es in jedem dunklen Winkel. Als aufrechter Polizist dürfen Sie einen Sumpf aus Verbrechen und Korruption durchwaten, um wieder Recht und Ordnung in diese riesige Stadt zu bringen. **Metro-Police** verspricht 35 Missionen, die in sieben Stadtebenen zu bewältigen sind. Obwohl die Engine einem 3D-Shooter ähnelt, wird besonderer Wert auf die Story und polizeiliche Ermittlungsarbeit gelegt. Jeder Schauplatz soll schon durch die Atmosphäre und zahlreiche nette Details beeindrucken. Angelehnt wurde das Szenario an Fritz Langs Spielfilmklassiker »Metropolis«, der in den 20er Jahren neue Maßstäbe setzte. Im Spielverlauf müssen unterschiedliche Verkehrsmittel wie Untergrundbahnen oder gar Zeppeline benutzt werden, um die Täter aufzuspüren. (tw)

METRO-POLICE – FACTS	
▶ Hersteller:	Virtual X-Citement
▶ Genre:	Action-Adventure
▶ Termin:	September ´98

Ein fahrender Mechaniker

Die Codemasters fahren mit dem Profipiloten Colin McRae in anspruchsvolles Rallye-Terrain. Die acht Austragungsorte sind schön abwechslungsreich (Griechenland, Indonesien, Neuseeland) und in jeweils sechs der typischen Wertungsprüfungen gegliedert. Ergo fahren Sie überwiegend gegen die Uhr, zahlreiche Zwischenzeiten ermöglichen jedoch einen Vergleich mit der diversen Konkurrenz. Wie in echten Rallyes wird es Servicezonen geben, in denen Sie Ihr Fahrzeug auf die nächste Etappe vorbereiten. Hier ist auch strategisches Denken gefragt: Repariere ich die Scheinwerfer – es wird allmählich dunkel – oder kontrolliere ich noch schnell den Motor? Für beides wird die Zeit nicht reichen. (uh)

COLIN MCRAE RALLY – FACTS	
▶ Hersteller:	Codemasters
▶ Genre:	Rennspiel
▶ Termin:	August '98



Dort, eine staubige Steppe! Da, ein glatter Gebirgspaß! Aber keine Sorge, Colin McRae wird auch diese Gefahren sicher meistern.



Über Stock und Stein

Die französischen Softwareentwickler Delphine schrauben momentan an **Moto Racer 2**, das den Vorgänger laut Hersteller in allen Punkten übertreffen soll. So zieren die Strecken jetzt Wettereffekte und Partikel wie Gras und Schmutz, aber auch Wasser und Schlamm. Falls Ihnen die angebotenen Strecken nicht reichen, können Sie mit dem Editor jetzt eigene Tracks erstellen. Force Feedback-Eingabgeräte werden ebenfalls benutzt, falls Sie über ein solches verfügen. Außer im lokalen Netzwerk können bis zu vier Fahrer gleichzeitig per Splitscreen an einem PC spielen. Per Direct3D wird die Unterstützung der meisten Grafikkarten gewährleistet. (mash)

MOTO RACER 2 – FACTS	
▶ Hersteller:	Delphine Software/EA
▶ Genre:	Rennspiel
▶ Termin:	4. Quartal '98



Mit Motocross-Maschinen schliddert es sich besonders schön. (Moto Racer 2)

Offroad *in die Zukunft*

In 20 Jahren geht es beim Autorennen nicht mehr ums Vergnügen: Im Klassenkampf bei **Powerslide** zwischen den Armen und den Reichen, die wegen Ozonloch und Klimaerwärmung unter der Erde leben, fahren Sie mit Offroad-Boliden quer durch das Gelände. Es gibt zwar Strecken, die jedoch nach Belieben abgekürzt werden können. 60 Bilder pro Sekunde soll die Grafik-Engine auf den Bildschirm zaubern, wobei ein 3D-Beschleuniger sicher nicht von Nachteil ist. Per lokalem Netzwerk oder Internet können Sie auch gegen ein paar menschliche Piloten rasen. **(mash)**

POWERSLIDE – FACTS

▶ Hersteller:	GT Interactive
▶ Genre:	Rennspiel
▶ Termin:	4. Quartal '98



Mit Beschleunigerkarten rasen Sie durchs Gelände. (Powerslide)

Mystery und Werbung



Agentin Linda Fox hat ein prominentes, ebenfalls rothaariges Vorbild ... (The other Dimension)

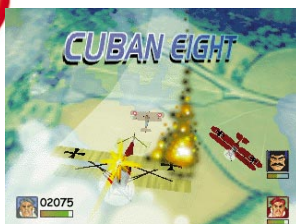
Die Firma Rauser Advertainment macht schon seit einiger Zeit Werbespiele wie etwa »Menateus« für die Expo 2000 oder »Free Spirit«, dessen Nachfolger **The other Dimension** für die Volks- und Raiffeisenbanken produziert wird. In 360°-Rundumsicht und mit optionaler Spracheingabe steuern Sie Ihre Spielfigur durch ein Grafikabenteuer, in welchem Ihrer Freundin Anne ein leibhaftiges UFO begegnet – oder? Das Programm spart dabei nicht mit amüsanten Anspielungen auf Mystery-Serien und ist seit Mitte April bei den Volksbanken/Raiffeisenbanken für 20 Mark (inklusive eines Mikrophons) zu haben. **(mash)**

THE OTHER DIMENSION – FACTS

▶ Name:	Rauser Advertainment
▶ Genre:	Adventure
▶ Preis:	20 Mark

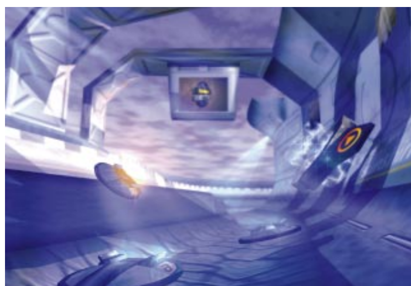
Aktuell

Vier gewinnt



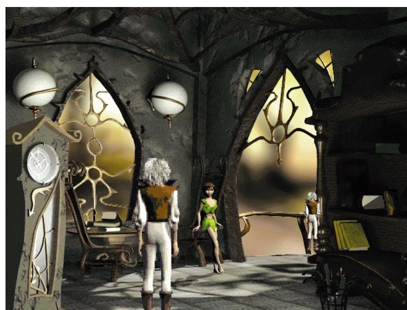
ACM 1918 verspricht Flugspaß ohne langes Handbuchstudium.

Nachschlag von Project Two: **ACM 1918** steht für Air Combat Manoeuvres 1918 und ist eine leicht zugängliche Flugsimulation. Ohne großes Handbuchstudium sollen Sie sich sofort in den Flieger setzen und in die Lüfte gehen können. Eine neuartige Steuermethode wird dabei für die richtige Balance zwischen Anspruch und Action sorgen.



In Dodgem Arena jagen Sie einen Puck mit Ihrem Gleiter über mehrere Ebenen.

Dodgem Arena ist ein futuristisches Sportspiel. Auf allen Planeten des Sonnensystems jagen je vier Spieler in einer 3D-Arena hinter einem Puck her. Ihre Vehikel dürfen Sie mit ein paar Waffen aufrüsten, um so den Kontrahenten das Leben schwer zu machen.



Liath: Sollten Chris und Tilvilla wirklich die letzten Menschen von Azeretus sein?

Ein waschechtes 2D-Abenteuer ist **Liath**. Es entführt Sie in die Märchenwelt Azeretus, die von der Göttin Adella geschaffen wurde. Doch die Menschen dort machen soviel Unfug, daß Adella sie bis auf den Magier Chris und das Mädchen Tilvilla ausrotten und mit den beiden »Menschheit 2.0« starten möchte. Chris kommt den Plänen auf die Schliche und will das nicht widerstandslos hinnehmen.



Reah: Seltsame Maschinen und düstere Eilande – woher kennen wir das bloß?

Die Grafik von **Reah** erinnert stark an »Riven«. Als Reporter statten Sie dem gleichnamigen Planeten einen Besuch ab, um einen Bericht über die dortige Forschungsstation zu schreiben. Deren Mitarbeiter haben ein Portal entdeckt, mit dessen Hilfe Sie in eine Paralleldimension überwechseln. Natürlich geht die Sache schief, und Sie müssen einen Weg aus dem Schlamassel zurück in Ihre Welt finden. **(ra)**



Robert Ercevic und Martin de Ronde (rechts) von Project 2 knabbern wie Jazz Jackrabbit in der Redaktion ein paar Möhren.

PROJECT TWO – FACTS

▶ Name:	ACM 1918
▶ Genre:	Flugsimulation
▶ Termin:	Oktober '98
▶ Name:	Dodgem Arena
▶ Genre:	Flugsimulation
▶ Termin:	Oktober '98
▶ Name:	Liath
▶ Genre:	Adventure
▶ Termin:	Oktober '98
▶ Name:	Reah
▶ Genre:	Adventure
▶ Termin:	Juni '98

Die PC Player Gruft

Es stand in PC Player 7/93 – die Spielewelt vor 5 Jahren.



Titelthema

Das waren noch Zeiten, als der damalige Ober-Bullfrog Peter Molyneux die Redaktion besuchte, um eine »Syndicate«-Testversion mitzubringen. Letzte Soundtreiber-Probleme löste der Starprogrammierer durch ein wenig Improvisations-Gehacke am mitgebrachten Laptop – selbst ist der Mann. Die Mühe hatte sich gelohnt: Das innovative Agentenspiel mit isometrischer Grafik entzückte unsere Tester und stürmte die Charts. Das Titelmotiv mit dem finster dreinblickenden Syndicate-Agenten wurde durch ein Kuriosum angereichert: Als bis dato einziges Titelbild in der Player-Geschichte zeigt es das »PC« im Logo nicht rot, sondern in leucht-orange getunkt.

Schöne Spiele

Die am höchsten bewerteten Spiele in dieser Ausgabe:

Day of the Tentacle (93 von 100 Punkten)
Syndicate (89)
Sensible Soccer (81)
Battle Isle Data Disk 2 (75)
Eye of the Beholder 3 (73)

Day of the Tentacle

Mäusebändiger

Hardware-Tests waren in der PC-Player-Welt des Jahrgangs 1993 ein Fall für Toni Schwaiger. Sein Vergleich von 15 mehr oder weniger bizarren Mäusen bot zahlreiche Bonmots bei der Schilderung minderwertiger Handflächenquäler. »Kantige Flunder« mußte sich beispielsweise die Fancy Mouse schelten lassen. Den Spruch des Monats lieferte aber Microsoft in einer Infodatei zur Version 9 des hauseigenen Maustreibers: »Sollten Sie während Ihrer Computerarbeit Schmerzen verspüren, wenden Sie sich an einen Arzt«. Wir haben's schon immer geahnt ...

SPIELE-CHARTS



LESER TOP 20



Platz	Vormonat	Titel / Hersteller
1	(4)	**Jedi Knight** LucasArts
2	(7)	**Age of Empires** Microsoft
3	(5)	**Tomb Raider 2** Eidos
4	(1)	**Curse of Monkey Island** LucasArts
5	(13)	**C&C 2: Alarmstufe Rot** Westwood/Virgin
6	(73)	**Wing Commander Prophecy** Origin
7	(1)	**Indiziertes Spiel** Activision
8	(8)	**Grand Theft Auto** BMG
9	(15)	**Diablo** Blizzard
10	(6)	**FIFA 98** EA Sports
11	(25)	**Civilization 2** Microprose
NEU 12	(NEU)	**Anno 1602** Max Design/Sunflowers
13	(14)	**Dark Reign** Activision
14	(19)	**Dungeon Keeper** Bullfrog
15	(9)	**Battlezone** Activision
16	(10)	**NHL 98** EA Sports
17	(17)	**Anstoss 2** Ascaron
18	(22)	**Hexen 2** Activision
19	(11)	**Total Annihilation** GT Interactive
20	(29)	**Fallout** Interplay

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum April 1998.



VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel / Hersteller
NEU 1	(NEU)	**Anno 1602** Max Design/Sunflowers
NEU 2	(NEU)	**Starcraft** Blizzard
3	(2)	**Tomb Raider 2** Eidos
4	(1)	**Age of Empires** Microsoft
5	(17)	**C&C 2: Alarmstufe Rot** Virgin
6	(3)	**FIFA 98** EA Sports
7	(10)	**F1 Racing Simulation** Ubi Soft
NEU 8	(NEU)	**M1 Tank Pltoon 2** Microprose
9	(7)	**Flight Simulator 98** Microsoft
10	(12)	**Anstoss 2** Ascaron
11	(6)	**You don't know Jack** GT Interactive
NEU 12	(NEU)	**Formel 1 '97** Psygnosis
NEU 13	(NEU)	**Fallout** Interplay
14	(8)	**Grand Theft Auto** BMG
15	(4)	**Red Baron 2** Sierra
16	(13)	**Die Siedler 2 Gold-Edition** Blue Byte
17	(19)	**Curse of Monkey Island** LucasArts
18	(14)	**Das Grab des Pharao** Cryo
19	(9)	**Wing Commander Prophecy** Origin
20	(11)	**Lords of Magic** Sierra

Quelle: Media Control. Erhebungszeitraum: 16.–30. April 1998.

MITMACHEN UND GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufscharts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen.
Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beiheftes in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was in Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe, gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke, und versenken Sie das gute Stück im nächstgelegenen Briefkasten.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



USA-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel / Hersteller
1	(1)	**Starcraft** Blizzard
2	(5)	**Deer Hunter** GT Interactive
3	(3)	**Titanic** Cyberflix
4	(4)	**Myst** Broderbund
5	(NEU)	**Big Game Hunter** Head Games
6	(2)	**Star Wars: Rebellion** LucasArts
7	(2)	**Tomb Raider Director's Cut** Eidos
8	(NEU)	**Triple Play 99** EA Sports
9	(NEU)	**NASCAR 2** Cendant Software
10	(7)	**Flight Simulator '98** Microsoft

Quelle: PC Data, Erhebungszeitraum: April/Mai 1998.



ENGLAND-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel / Hersteller
1	(NEU)	**Ultimate Soccer Manager 98** Cendant Software
2	(2)	**Tomb Raider 2** Eidos
3	(3)	**Starship Titanic** Simon & Schuster
4	(6)	**Wet: The Sexy Empire** CDV
5	(NEU)	**Star Wars: Supremacy** LucasArts
6	(6)	**Virtual Springfield** Fox Interactive
7	(9)	**Grand Theft Auto** BMG
8	(7)	**Championship Manager 97/98** Eidos
9	(–)	**Indiziertes Spiel** Activision
10	(4)	**Starcraft** Blizzard

Quelle: HMV, London, April/Mai 1998

GEWINNER



Der Preis diesmal:
Motohead von Gremlin

Gewinner:
Alex Drost, Flörsheim
Liane Scazzari, Dietzenbach
Joachim Schmidt, Lotte
Alexander Simmler, Aichtal
Alexander Wegener, Sonneberg

Roland Austinat



Kürzel: ra
Alter: 28
Geburtsort: Essen
WM-Favorit: Brasilien

Wer braucht einen Pentium II? Diese Zeilen entstehen völlig schmerzfrei auf einem uralten IBM ThinkPad 700 mit satten 4 MByte RAM, Schwarzweiß-Display und einer 486SX-CPU. Auch beim Spielen erlebe ich meine zweite Jugend: Ein gutes, altes Atari VCS 2600 ziert derzeit mein Heim, komplett mit »Jr. Pac Man« und »Space Invaders«. Kinder, wo ist die Zeit geblieben?

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- TLC: Die Versuchung
- Starfleet Academy
- Solitär

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Chumbawamba: Tubthumper

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Laurence Shames: Sunburn

Manfred Duy



Kürzel: md
Alter: 37
Geburtsort: Singen
WM-Favorit: Frankreich

Die mit der Beförderung einher gehende Lohnerhöhung kann ich gut gebrauchen. Seit neuestem steht meine Freundin nämlich auf Ökokost. Das ist zwar politisch korrekt und ist auch der Gesundheit zuträglich, treibt aber andererseits die Lebensmittelkosten in ungeahnte Höhen. Hoffentlich erfolgt dann auch kein Einspruch, wenn ich die zum Jahresende anstehende Rechneraufrüstung beantrage.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Starcraft
- Eastern Front Missions-CD
- Frankreich 98

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Carter USM: Worry Bomb

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Reiser: Der Schweinepriester

Udo Hoffmann



Kürzel: uh
Alter: 30
Geburtsort: Essen
WM-Favorit: England

Was passiert derzeit Aufregendes in meinem Leben? Nun, schon seit Monaten dachte ich darüber nach, wie ich in einem Artikel unauffällig alte Freunde grüßen könnte. Und plötzlich kam mir die Erleuchtung: Personality – das Ego-Reservat! »Hallo Andrea, Harald, Holger, Sandra, Jens, Gilbert!« Wenn ich doch nur öfter solch brillante Einfälle hätte.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Starcraft
- Motorhead
- Tomb Raider 2

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Genesis: Nursery Cryme

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Hermann Löns: Das zweite Gesicht

Thomas Köglmayr



Kürzel: tk
Alter: 33
Geburtsort: München
WM-Favorit: Jamaika

Nach »Voodoo 2« rüstet die Redaktion in diesen Tagen Richtung »Deutsch-Drahthaar 2« auf. Zur Freude von genervten Gangordnungs-Aufsichtsleitern wird unser Gebäudeflügel mit einem zweiten Redaktionshund bestückt. Damit Räuber nicht mehr alleine durch die Gänge tollen muß, adoptiere ich seine Schwester Brixi. Ob die Hefttermine zwei spielsüchtige Zottelmonster vertragen, bleibt abzuwarten.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Commandos
- Spec Ops
- Incubation Missions-CD

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Agents of Good Roots: One by one

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Shadowrun: Laß ab von Drachen

Heinrich Lenhardt



Kürzel: hl
Alter: 33
Geburtsort: Frankfurt/M.
WM-Favorit: Brasilien

Wie soll die nächste PC Player fertig werden, wenn ich von den Fußball-WM-Übertragungen abgelenkt werde? Sollte ich wirklich »Spanien – Nigeria« zugunsten der Bagatelle »Redaktionsschluß« schwänzen? Richtig ernst wird der Kampf um die Fernbedienung erst, wenn sich ein WM-Spiel mit den Motorrad-Übertragungen meiner Lebensgefährtin überschneidet.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Frankreich 98
- World League Soccer
- Starcraft

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Dave Matthews Band: Before these crowded Streets

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Patricia Cornwell: Hornet's Nest

Martin Schnelle



Kürzel: mash
Alter: 27
Geburtsort: Hagen/NRW
WM-Favorit: Deutschland

Ich kann langsam keine Flugzeuge(!) mehr sehen: Letzten Monat nach Raleigh, diesen Monat Boston und Dallas, und dann geht es schon zur E3. Die Firmen-Präsentationen sind ja immer schön und gut, aber das elendige Warten beim Einchecken, Einwanderungsbehörde und Gepäck abholen, kombiniert mit lustigen Turbulenzen, lassen in mir den Wunsch nach einer Kreuzfahrt aufkommen ...

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Forsaken
- Spec Ops
- Nitro Riders

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Titanic-Soundtrack

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Alan Dean Foster: Cat-A-Lyst

Volker Schütz



Kürzel: vs
Alter: 21
Geburtsort: Homberg
WM-Favorit: Deutschland

Messerscharf kalkulierend bin ich Microsoft-Aktionär geworden. Meinem üblichen Glück entsprechend setzte der Kurs allerdings noch am selben Tag zur fröhlichen Talfahrt an. Wer verhindern möchte, daß ein mittelloser 3D-Shooter-Freak durch die Kasseler Fußgängerzone schleicht und alte Damen um Kleingeld anschnorrt, erhöre meine Bitte: Leute, kauft Microsoft-Aktien!

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Might & Magic 6
- Indiziertes Spiel
- Anno 1602

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Fischmob: Power

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Eine Packung Aspirin

Thomas Werner



Kürzel: tw
Alter: 30
Geburtsort: Duisburg
WM-Favorit: Kartoffelchips

Wahre Dramen spielen sich vor meinem Fenster ab: Der Türsteher des benachbarten In-Lokals siebt gnadenlos unter den eintreffenden Sportwagenfahrern aus. Einige artikulieren zwar lautstark ihren Unmut, laufen jedoch am nächsten Freitag wieder auf, um sich demütigen zu lassen. Da verbringe ich lieber die Nächte in der Redaktion, wo ich jederzeit willkommen bin.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Starcraft
- Battlezone
- Hexplore

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Björk: Homogenic

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Ruth Klüger: Weiter leben – eine Jugend



Thomas Werner

start

Widerstand ist zwecklos

»Best Buy«

aktuelle Kaufempfehlungen der Redaktion:

- **Action:**
  Forsaken (Acclaim)
  Test in PC Player 5/98
- **Action-Adventure:**
  Oddworld: Abe's Oddysee (GTI)
  Test in PC Player 1/98
- **Adventure:**
  Curse of Monkey Island (LucasArts)
  Test in PC Player 1/98
- **Rennspiel:**
  F1 Racing (UBI-Soft)
  Test in PC Player 1/98
- **Rollenspiel:**
  Fallout (Interplay)
  Test in PC Player 1/98
- **SF-Action-Simulation:**
  Battlezone (Activision)
  Test in PC Player 4/98
- **Simulation:**
  M1 Tank Platoon 2 (Micropose)
  Test in PC Player 5/98
- **Strategie (Runden):**
  Panzer General 3D (SSI)
  Test in PC Player 12/97
- **Strategie (Echtzeit):**
  Starcraft (Blizzard)
  Test in PC Player 6/98
- **Strategie (Wirtschaft & Aufbau):**
  Anno 1602 (Sunflowers)
  Test in PC Player 5/98
- **Sport:**
  Frankreich 98 (EA Sports)
  Test in PC Player 6/98

Eine der großen Fragen der Menschheit beschäftigt uns Redakteure Monat für Monat: »Was macht ein wirklich gutes Spiel aus?« Müssen unsere kritischen Äuglein von beeindruckenden Grafikeffekten geblendet werden? Wollen die empfindsamen Tester-Öhrchen von mitreißenden Stereoklängen umschmeichelt werden? Lieben unsere zarten Händchen eine ausgeklügelte Steuerung?

Sicher doch! Aber damit uns das Spielerherz wirklich aufgeht, braucht es noch tiefergehende Qualitäten. Bekanntlich fassen wir diese unter dem handlichen Begriff »Spielspaß« zusammen. Klar, wir sind keine Spaßpolizei: Womit Sie sich an ihrem heimischen Rechner so amüsieren, geht letztlich nur Sie selbst und ihre Maus etwas an. Doch für welches Programm wir einen Gold Player herausrücken, das wird ganz entscheidend von einem untrüglichen Kriterium mitbestimmt: dem inneren Widerstand, den man überwinden muß, um den Test fortzusetzen. Bei wirklich prickelnden Hits scharen sich rasch die lieben Kollegen um den Bildschirm und sind selbst mit fiesen Tricks nicht aus dem Raum zu jagen. Da nützt es nichts, heimlich mit dem Knie an die Reset-Taste zu kommen und permanent Programmabstürze vorzutäuschen.

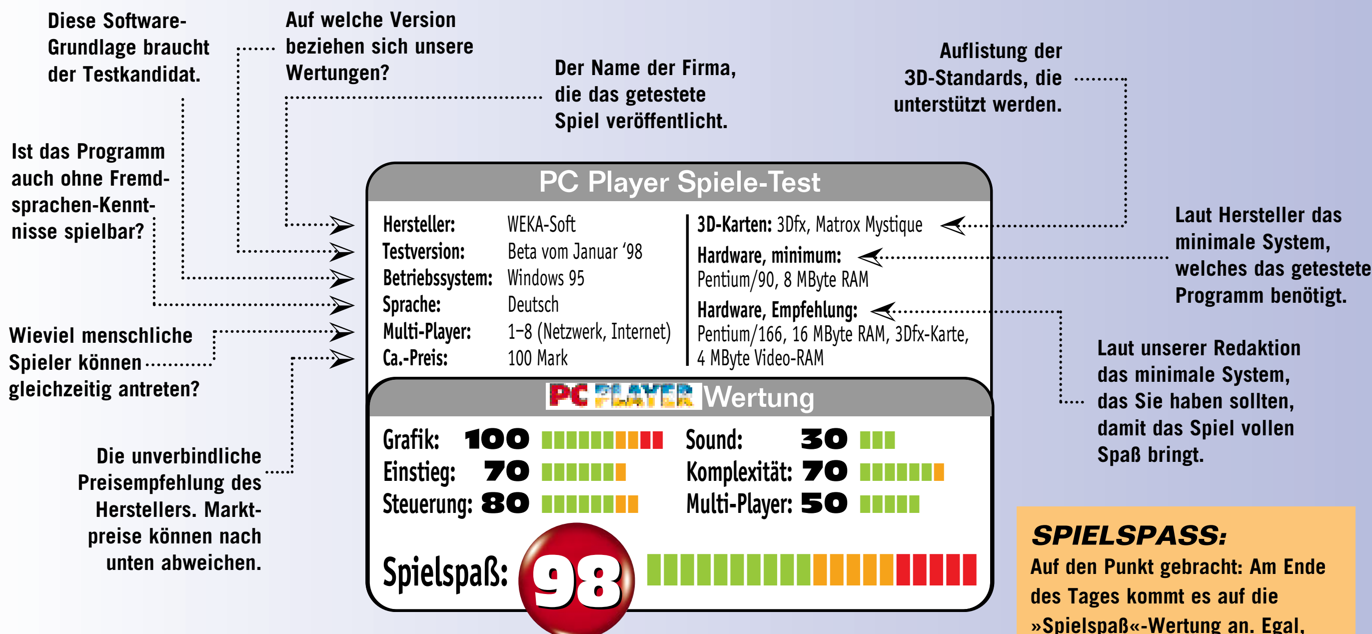
Nach einer niedrigen Wertung hingegen riecht alles, was bei jedem neuen Testdurchgang Widerwillen oder gar Abscheu hervorruft. Diese Empfindungen sind nicht durch mathematische Verfahren nachzuvollziehen, und daher leitet sich unsere Gesamtwertung auch nicht einfach aus den Einzelwertungen ab. Mitunter schüttelt es einen regelrecht bei dem Gedanken an all die vergeudete Schaffenskraft junger Menschen, die in vermurksten Werken steckt. An Tagen, an denen man derartige Kandidaten durchleuchtet, verzichtet der Rest des Teams darauf, vorbeizuschauen. Sensible Jungredakteure beziehen dieses distanzierte Verhalten rasch auf sich und überprüfen den Atem auf Knoblauchduft. Immerhin hat man so wenigstens genügend Muße, selbst widerspenstige Gurken gewissenhaft auf verborgene Qualitäten abzuklopfen. Und dabei ist Widerstand dann tatsächlich zwecklos.

Ihr Thomas Werner

So werten wir



Kritisch, kompetent und gründlich: In den Testlabors von PC Player trennen sich schöne Spiele von faden Festplatten-Verschmutzern. Unser Bewertungskasten ist mit Informationen vollgepackt.



SPIELSPASS: Auf den Punkt gebracht: Am Ende des Tages kommt es auf die »Spielspaß«-Wertung an. Egal, wie toll die Grafik ist oder was der Sound hergibt – der Spielspaß bleibt ausschlaggebend für die Kaufentscheidung. Ist das geprüfte Programm ein Motivationskünstler, oder regt es so wenig an wie eine Topflappen-Strickanleitung? Der Spielspaß wird fein auf einer Skala von 1 bis 100 bewertet, um möglichst gut mit anderen Spielen vergleichen zu können. Der Feinschliff (»72, 73 oder 74?«) wird auf einer Redaktionskonferenz besorgt, bei der alle Spieletester diese Wertung gemeinsam verabschieden.

GRAFIK: Schöne Aussichten oder häßliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

EINSTIEG: Aller Anfang ist schwer. Muß aber eigentlich nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem getesteten Programm zurecht.

STEUERUNG: Im Idealfall ist sie so leckerleicht, daß sich das Programm fast von selber spielt. Mit undurchsichtigen Options-Wüsten erntet der Kandidat hingegen wenig Punkte.

SOUND: Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen paßt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

KOMPLEXITÄT: Abteilung »Verfallsdatum«: Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Komplexitäts-Wertung.

MULTI-PLAYER: Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

die drei gebote

PC Player hat sich drei Leitsätze auf die Fahne geschrieben, die bei jedem Test beherzigt werden.

»No Hype«

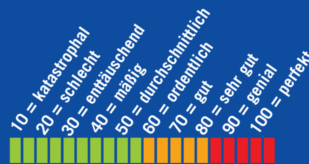
Keinen Respekt vor großen Namen. Bloß weil ein Spiel seit Jahren in aller Munde ist, muß es nicht automatisch ein Meisterwerk werden. In PC Player gibt es auch keine fragwürdigen Exklusiv-Deals, bei denen noch vor Beginn des Testvorgangs bestimmte Wertungen in Aussicht gestellt werden.

»Aktualität ist gut, Seriosität ist besser«

Um Sie möglichst aktuell über neu erscheinende Spiele zu informieren, testen wir manchmal auch Vorabversionen und Betas. Die müssen allerdings wirklich testreif sein. Sollten noch eklatante Mängel in einer »testfähigen« Version bestehen, die angeblich noch bereinigt werden, dann schieben wir die Besprechung im Zweifelsfalle um einen Monat und warten auf die Endversion.

»Play hard«

Ein PC-Spiel ist in der Regel eine 100-Mark-Investition; also eine Größenordnung, die man nicht leichtfertig verplempern möchte. Die Tests von PC Player sind sachlich-streng, damit Sie kein Geld für Mittelmaß und Murks vergeuden. Sprich: Unser Wertungsspektrum fängt nicht erst bei 70 Punkten an. Damit es bei aller Härte fair zugeht, wird jedes Programm von einem Tester beurteilt, der das entsprechende Genre schätzt und kennt.



PC Player wertet generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen wie Grafik, Sound und so weiter beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt.

Action-Strategie für Einsteiger und Fortgeschrittene

X-COM: Interceptor

Gebt UFOs keine Chance! Mit diesem Motto im Herzen bauen Sie Weltraumbasen auf und verteidigen am Steuerknüppel eines Abfangjägers die menschliche Zivilisation.

Schon in der Bibel steht geschrieben: »Begehre nicht Deines Nächsten Rohstoffe, außer Du bist besser bewaffnet als er!« Nun, die Erdbevölkerung im Jahre 2067 hat wohl keinen besonderen Hang zur Mülltrennung, daher muß sie das Weltall nach neuen Ressourcen durchforsten. Schnell sind Sonden ausgeschickt, die tatsächlich beachtliche Mineralienlagerstätten in fremden Sonnensystemen ausmachen. Gleichzeitig ergeht es mehreren Alienrassen nicht anders: Auch bei ihnen konnte sich die Pfandflasche nicht durchsetzen, so daß deren klügste Köpfe den gleichen Plan entwickeln wie die fernen Erdlinge. Und da die Erdbevölkerung bei »X-COM: Interceptor« in ihren diplomatischen Fähigkeiten auf dem Stand der fünfziger Jahre verharrt, wird nicht lange herumdiskutiert. Wozu hat man schließlich die teuren Jungs und Mädels von der Elitetruppe X-COM, die schon in drei anderen Micoprose-Titeln auf Alien-Jagd geschickt wurde? Schnell sind ein paar Abfangjäger beschafft und ein Stützpunkt aufgebaut. Nach einem Kommandanten muß man auch nicht lange suchen, denn diese Rolle ist Ihnen zugedacht.



Vom Cockpit eines Raumjägers aus verteidigen Sie die Rohstoff-Förderanlagen irdischer Konzerne.



Von diesem zentralen Übersichtsschirm aus kontrolliert man die Bewegungen der Raumschiffe und kann die Untermenüs anwählen.

Die Vorgänger



Bei den Vorgängerspielen (hier X-COM: Apocalypse) kommandiert man kleine Einsatztrupps.

Schon zum vierten Mal schickt Microprose den Spieler in den Kampf mit außerirdischen Widerlingen. Der erste Titel, »UFO – Enemy Unknown« erschien 1994. Später folgte »X-COM: Terror From The Deep« (1995) und 1997 schließlich »X-COM: Apocalypse«. Bei allen Vorgängern muß man sich zwar ebenfalls um den Ausbau und die finanzielle Ausstattung der X-COM-Organisation kümmern, die Kämpfe sind jedoch komplett anders angelegt: Anstatt einen Raumgleiter zu steuern, befehligen Sie einen kleinen Einsatztrupp. Jeder Soldat wird einzeln durch verwinkelte Gänge, Unterwasserlandschaften oder zu UFO-Absturzstellen geschickt. Im rundenbasierten Kampf zählt taktisches Geschick statt schneller Reaktionen.

Von Mäusen und Menschen: Die Wirtschaft

Da die öffentlichen Haushalte im nächsten Jahrhundert noch mehr sparen müssen als derzeit, sind nicht nur Schwimmbäder und Müllabfuhr privatisiert. Auch Ihre Spezialeinheit, die letzte Hoffnung einer verzweifelten Menschheit, bleibt davon nicht verschont. Das Geld für Ihre Einsätze und die Beschaffung neuer Waffensysteme erhalten Sie von Bergbaugesellschaften, die in den Asteroidenfeldern nach Mineralien schürfen. Im Gegenzug sollte man dafür deren Anlagen vor den Angriffen außerirdischer Raumschiffe schützen. Dazu gehören unter anderem Erzabbau-Plattformen, die aus dem Weltraumgestein herausschneiden, was irgendwie verscherbelt werden kann. Die gewonnenen Rohstoffe werden automatisch zu dem nächstgelegenen Außenposten transportiert. Dort werden sie gesammelt und schließlich mit Frachtkonvois zur Erde geschickt. Gleichzeitig produzieren diese Außenposten eine Vielzahl von Waffen, neuen Raumjägern und Ausrüstungsgegenständen, die für den Kampf gegen die Aliens



Die Raumbasen und die einzelnen Schiffe können kräftig aufgerüstet werden.



nötig sind. Die Lieferung erfolgt in vollem Vertrauen auf Ihre Fähigkeiten natürlich nur gegen Vorkasse.

Früchte des Zorns: Kampfeinsätze

Fünf Alien-Rassen mißgönnen den Aktionären der irdischen Großkonzerne die reichhaltigen Gewinnausschüttungen und wollen statt dessen lieber selbst die Rohstoffe einsacken. Daher attackieren die Neidhammel in regelmäßigen Abständen die Erzabbau-Plattformen, Außenposten und Frachtraumschiffe. Natürlich sehen Sie diesem ungehörigen Verhalten nicht tatenlos zu. Sie entsenden sofort Kampfstaffeln, um den Grünlingen zu zeigen, daß Menschen richtig fiese Gegner sein können.

Bei den Kampfeinsätzen steht zunächst zur Wahl, welche Abfangjäger in den Einsatz geschickt werden. Am Einsatzort angekommen schlüpft man schließlich selbst in die Haut eines der Kampfpiloten. Im Wing-Commander-Stil findet sich der Spieler im Cockpit des Abfang-Raumschiffes wieder und nimmt die Gegner ins Visier. An Bord befinden sich die bei Weltraumkampf-Spielen schon zum Standard gehörenden Bedienungselemente: Man hat die Wahl zwischen Strahlenwaffen und Raketensystemen, kann zwischen den in Frage kommenden Zielen wählen und verfügt zudem über einen das Schiff beschleunigenden Nach-

Martin Schnelle ★★★★

Endlich bin auch ich ins X-COM-Universum eingetaucht. Mit der vierten Folge der Serie wurde Neuland betreten und gezeigt, daß eine gute Kombination aus Wirtschafts-Strategie und Action nicht immer wie »Battlezone« aussehen muß.
Der Einstieg gelingt selbst X-COM-Neulingen ganz wunderbar. Mir gefällt zudem das leicht trashige 50er-Jahre-Outfit der Menüs und Zwischensequenzen. Davon gibt es allerdings viel zu wenige, eine richtige Story à la »Wing Commander« wäre schön gewesen. Und die Präsentation kann ebenfalls nicht mit Origins Vorzeigespiel mithalten, denn selbst mit 3Dfx-Karte sehen die Weltraumschlachten recht unspektakulär aus. Davon abgesehen begrüße ich die neuen Impulse in der X-COM-Reihe und werde nicht eher ruhen, bis alle Außerirdischen vertrieben sind.

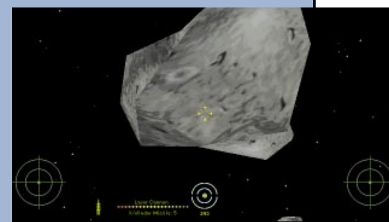
+ Schöner Mix aus Strategie und SF-Action

+ Unkomplizierte Bedienung

– Präsentations-Schwächen

Der Mehrspieler-Modus

Per Modem oder Netzwerk können Sie auch Ihren lieben Freunden einmal zeigen, wer der wahre Herr des Weltalls ist. Allerdings beschränkt sich die Multiplayer-Funktion auf die reinen Raumschlachten. Jeder der bis zu 16 Teilnehmer wählt ein Schiff und versucht im Kampf aller gegen alle zu überleben. Immerhin können Sie aus einem Dutzend Schauplätzen auswählen. Interessante Auswirkungen hat dabei besonders das Asteroidenfeld, während die



Im Mehrspieler-Modus können Sie sich auch in Asteroidenfeldern austoben.

Objekte in anderen Szenerien, beispielsweise herumschwebenden Basen, eher dekorativen Wert haben.



Das Cockpit läßt sich für eine bessere Übersicht auch wegschalten.

brenner. Sensorenanzeigen verraten den Standort aller größeren Objekte. Später können die wendigen Jäger mit Extras wie Tarneinrichtungen bestückt werden. Mit den anderen Piloten der Staffel kommunizieren Sie per Bordfunk und geben Anweisungen zum Angriff bestimmter Ziele oder zum Rückzug. Da Menschen keine Tiere sind, wollen sie nicht nur töten, sondern ihre Überlegenheit zusätzlich durch Schmähungen des Gegners demonstrieren. Dies geschieht ebenfalls per Tastendruck. Unterschiedliche Blickwinkel stehen zur Verfügung, wodurch das Raumschiff sowohl bei Innen- als auch bei Außenansicht geflogen werden kann.



In der UFOpedia erfahren Sie Wissenswertes über die ungeliebten galaktischen Nachbarn.

Endstation Sehnsucht: Weltraumbasen

Ist das Tagwerk vollbracht und sind die fremden Eindringlinge ein weiteres Mal vertrieben, geht es per Hyperraumsprung zurück zur Basis. Anfangs schwebt davon nur eine im All, die zudem nicht besonders reichhaltig bestückt ist. Später können Sie bis zu acht Stationen über den Weltraum verteilen. Die Basen sollten Sie schnellstens mit zusätzlichem Lagerraum, Pilotenunterkünften und Raumschiffhangars ausbauen.

Jede Station verfügt über Sensoren, mit denen die Umgebung auf feindliche Aktivitäten gescannt wird. Die Resultate erschei-



Mit etlichen unterschiedlichen Waffensystemen verursachen Sie manch hübsche Explosion bei den feindlichen Streitkräften.



◀ Sie können zusätzlich zur Seite blicken; beachten Sie den Außenspiegel.

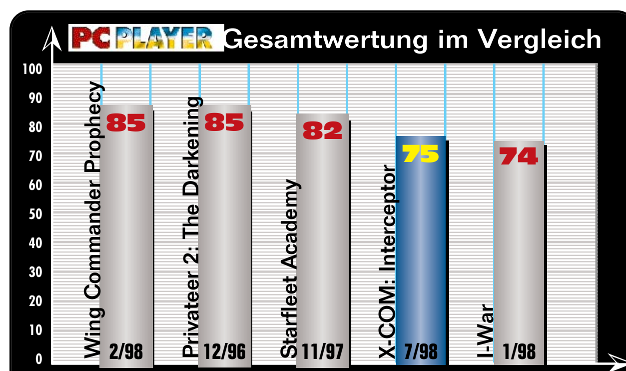
nen auf einer strategischen Karte, die einen Großteil des Hauptbildschirms füllt. Leider ist die Reichweite begrenzt; daher empfiehlt es sich, Tiefenraumsonden loszuschicken, die für eine gewisse Zeit an der von Ihnen festgelegten Stelle den Weltraum überwachen. Einen ähnlichen Effekt kann man mit regelmäßig durchgeführten Raumpatrouillen erreichen. Beim Kampf erbeutete Technologien bilden die Basis für neue Ausrüstungsgegenstände, mit denen Stationen und Raumjäger noch effektiver werden. Es gibt drei Typen von Abfangschiffen, die mit rund 20 Waffensystemen ausgerüstet werden können. Die Piloten wählen Sie aus einer Liste, in der die jeweiligen Fähigkeiten und Gehaltsforderungen eindeutig ausgewiesen sind.

Umfangreiche Statistiken geben wieder, in welcher Lage die X-COM-Organisation und die stellaren Bergbaukonzerne sich befinden. Im Bordrechner steht zudem eine UFOpedia zur Verfügung. In diesem Nachschlagwerk befindet sich alles Wissenswerte zu eigenen und außerirdischen Technologien.

Thomas Werner ★★★★

Zurück in die Zukunft: Microprose versetzt de
Spieler gekonnt in eine futuristische Welt, in d
zwar die Lichtgeschwindigkeit locker überwunde
wird, gleichzeitig aber der Charme der 50er Jahr
regiert. Die ganze Gestaltung entspricht dem, wa
in damaligen Hollywoodstreifen über das nächs
Jahrtausend fabuliert wurde. Daher gibt es von m
einen Atmosphäre-Bonus für X-COM: Intercepto
Wegen der Actionsequenzen liegt es natürlic
nahe, es mit der »Wing Commander«-Reihe zu ve
gleichen. Die strategischen und wirtschaftliche
Elemente heben Interceptor jedoch deutlich vo
großen Bruder ab. Zudem agieren die compute
gesteuerten Wingmen selbständiger und intell
genter als bei Origins Weltraumopus. Wenig tale
tierte Piloten können daher zumindest am Anfa
den Begleitern die Hauptarbeit überlassen u
müssen sich nur darum kümmern, nicht in d
Schußlinie zu geraten.
Die Einsätze wiederholen sich allerdings se
schnell; ein wenig mehr Abwechslung hätte da g
getan. Selbst die Handvoll Spezialaufträge si
eher simpel gestrickt. Die sich abzeichnende Ve
schwörung der Außerirdischen reizt immerhin zu
Weiterspielen, hätte jedoch durchaus etwas bre
teren Raum einnehmen können. Dennoch: Freu
de gepflegter Weltraumaction werden reichlic
Spaß an X-COM: Interceptor haben.

- + Originelles Spielprinzip
- + Stimmungsvolles B-Movie-Ambiente
- + Intelligente Wingmen
- – Wenige Spezialaufträge
- – Simple Missionen



Bei X-COM kämpfen Sie zwar auch im All, doch zeichnet der strategische Teil es gegenüber den Konkurrenten aus. Freunde reinrassiger Weltraum-Action sind allerdings beim jüngsten Wing Commander-Sproß besser aufgehoben. Wer zwischendurch auch Handel treiben mag, hat sicherlich Freude am schon leicht angegrauten The Darkening. Die Starfleet Academy beschränkt sich weitgehend auf die eigentlichen Einsätze, bietet aber nicht nur Trekkies viel Spaß bei den abwechslungsreichen Missionen. I-War eignet sich hervorragend für anspruchsvollere Spieler, die Interesse an einer ausgefeilten Simulation haben.

Jenseits von Eden: Das Ziel

Verlorene Raumkämpfe haben Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf. Können dadurch die Außerirdischen den Rohstoffabbau behindern, fließen weniger Geldmittel in die Schatulle des Kommandanten. Nach einer Weile lernt der Spieler, daß die Wirtschaft der Aliens haargenau nach den gleichen Prinzipien funktioniert. Also rächt er sich mit entsprechenden Attacken auf die fremden Frachter und Produktionsanlagen. Von Zeit zu Zeit wollen noch besondere Aufträge und Einsätze geflogen werden, die den Spielverlauf zusätzlich auflockern. Zudem ergibt sich aus aufgefangenen Botschaften der feindseligen Weltallbewohner das Bild einer unheilvollen Verschwörung, welche die Existenz der Erdbewohner bedroht. **(tw)**

X-COM: Interceptor

Hersteller:	Microprose	**3D-Karten:**	3Dfx, Power VR, Direct 3D
Testversion:	Beta vom Mai '98	**Hardware, minimum:**	Pentium/166, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	1–16 (Netzwerk, Modem)		
Ca.-Preis:	80 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	60
Einstieg:	60	Komplexität:	60
Steuerung:	70	Multi-Player:	70

Spielspaß: 75

Flugstunde mit X-COM: Interceptor

Alarmstart mit X-COM

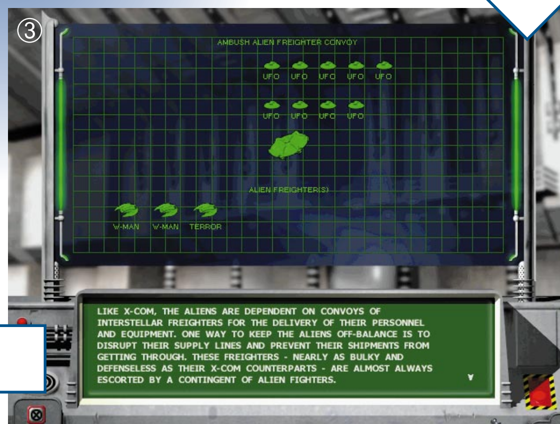
Heiß her geht es bei »X-COM: Interceptor«, sobald außerirdische Raumschiffe geortet werden. Kadett Werner hat einen typischen Einsatz für Sie aufgezeichnet.



Eilmeldung für die Einsatzzentrale: Außerirdische Raumschiffe wurden von den Sensoren geortet. Sofort wird die Staffel der nächstgelegenen Basis alarmiert.



Sie wählen aus, welche Raumjäger eingesetzt werden sollen, und in welchem Cockpit Sie selbst Platz nehmen.



In der Einsatzbesprechung werden die wichtigsten Details mitgeteilt. Diesmal besteht die Aufgabe darin, einen schwerbewachten Raumfrachter abzufangen.



Die Wingmen der eigenen Staffel schwärmen aus, um eigene Attacken auf die feindlichen Raumschiffe zu starten.



In der Außenansicht erkennt man sowohl das gegnerische Feuer, wie auch die von einem selbst abgefeuerten Raketen.



Der feindliche Frachter wurde schwer getroffen, das Missionsziel ist erreicht. Nun kann rasch per Hypersprung zur Abschlußbesprechung auf die Basis zurückgekehrt werden.

Spiele-Test

Action-Adventure für Fortgeschrittene und Profis

Deathtrap Dungeon

»Resident Evil« war Ihnen zu harmlos? »Dark Earth« zu einfach? Lara Croft nicht sexy genug? Dann versuchen Sie es mal mit dem neuen Fantasy-Auflauf aus dem Hause Eidos: Ian Livingstones »Deathtrap Dungeon«.



Dein Schwert ist mir ganz gleich ... und stürb' ich zwanzigmal: Wer den Tod fürchtet, wird bei Deathtrap Dungeon wenig Freude haben.

Fantasyreiche sind langweilig. Kein Computer, kein Fernsehen, noch nicht einmal Radio. Bestenfalls eine kleine Orgie zur Mittsommernacht. Damit hat es sich dann auch meistens schon. Kein Wunder, daß da ein cleveres Bürschchen wie der böse Drache Melkor einen eigenen Beitrag zur Entwicklung der Unterhaltungsbranche leistet und eine völlig neuartige Institution aus dem Boden stampft. Präziser: in den Boden stampft. Schließlich läßt der rote Feuerspeier einen zehn Stock tiefen Kerker ausheben. Diesen füllt er mit Monstern und Fallen und wartet dann auf herbeiströmende Helden. Da man den Drachen wegen schon zuvor erwähnter technischer Unzulänglichkeiten nicht einfach zu einer Partie »Dungeon Keeper« einladen kann, müssen tatsächlich leibhaftige Recken den Spieltrieb der überdimensionierten Echse befriedigen. Die werden hierdurch aber derart ramponiert, daß Fürst Sukumvit (Herrscher über das Fleckchen, auf dem der geflügelte Schrecken seinen Spielplatz eingerichtet hat) ein stattliches Sümmchen verspricht, wenn doch nur endlich jemand dem heldenfressenden Ungetüm einen Strich durch die Rechnung, respektive Loch in den Kopf, machen könnte.





Zwei Beispiele für die oft ungünstigen Kameraeinstellungen von Deathtrap Dungeon.

Natürlich finden sich zwei Gesellen, die der Aufgabe gewachsen zu sein glauben: Chaindog, ein psychopathischer Killer sowie – im Zeichen der Gleichberechtigung – eine Piratenbraut namens Red Lotus. Mit einem der beiden streunen Sie durch die dreidimensionalen Dungeons, die Melkor extra zu diesem Zweck errichtet hat. Hierbei verhält sich die Einstellung, die den gewählten Charakter aus der Außenperspektive zeigt, wie eine Mischung aus »Tomb Raider« und »Resident Evil«. Will sagen, sie folgt dem Helden auf dem Fuße und schwenkt nur an unübersichtlichen Stellen (so zumindest die Theorie), um ihn aus einer anderen Sicht zu zeigen. Zum Erkunden der Umgebung ist auch der Blick aus der Ich-Perspektive zuschaltbar, wobei der Protagonist jedoch dazu verdammt ist, bewegungslos an einem Platz zu stehen.

Wie so oft geht es darum, durch finstere Gemäuer (von einer Zirkusarena über Labyrinthe bis zur Drachenhöhle) zu wandern, Gegner zu entleiben, Schalter zu betätigen und Schlüssel aufzusammeln. So setzt Deathtrap Dungeon das Prinzip um, welches Ian Livingstones Abenteuerbuch-Vorlage zugrunde liegt. Anstelle des bekannten »Wenn du rechts gehen möchtest, schlage Seite 123 auf«-Verweissystem ist natürlich die oben beschriebene, grafische Oberfläche getreten, während Kämpfe mit Monstern garan-



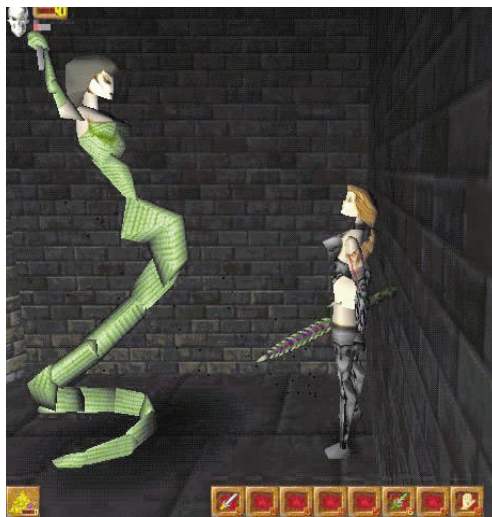
▲ Aus der Ich-Perspektive betrachten Sie in aller Ruhe dieses hitzköpfige Kerlchen.



Endlich erklärt sich dem Mitteleuropäer der Ursprung des englische Ausdrucks »to kick ass«.

Spiele-Test





Die größtenteils weiblichen Figuren scheinen der Feder eines hormonell überforderten Frühjahrsmuffels entsprungen zu sein.

tiert würfelfrei in hektischem Echtzeitkampf ausgefochten werden. Widerlinge, die Ihr Vorhaben zum Scheitern bringen möchten, gibt es übrigens 95 verschiedene. Als da zum Beispiel wären: Killerclowns, Suizidschweine, Tyrannosaurier, Golems und kleine blaue Gnome, die verdächtig nach »Beavis and Butthead« klingen. Um Ihnen zu versichern, daß trotz solch illustrer Gesellschaft Ihre Fehde mit dem fiesen Melkor nicht völlig chancenlos ist, hier ein Auszug aus der obligatorischen Waffenliste: Silber-, Gift-, Flammen-, Geisterschwerter, Granaten und »Heat-Seeking-Pigs«. Lauter feine Dinge, die beim Dezimieren der Kerkerpopulation ganz enorm helfen. Außerdem verfügen Sie über etliche Zaubersprüche, die in Form von Schriftrollen in der Gegend herumliegen. Wolken fliegender Rasierklingen, glühende Flammenbälle und leuchtende Gravitaionsstrudel sind somit kein seltener Anblick. Auch für den Fall, daß es um Ihren Orientierungssinn ähnlich dem des Schreibers dieser Zeilen schlecht steht, besitzt Ihr Charakter eine Wagenladung Kreide, um das komplette Dungeon mit lustigen Pfeilmarkierungen einzudecken. Dieser mittelalterliche Vandalismus ersetzt in »Hänsel und Gretel«-Manier die gewohnte Automap-Funktion.



Im Multiplayer-Modus kämpfen bis zu acht Charaktere miteinander.

Damit Ihre Anstrengungen nicht jeden Tag aufs Neue beginnen, finden sich mancherorts Speicherpunkte, durch die Ihr jeweiliges Vorankommen festgehalten wird. Aber Vorsicht: Nicht immer ist das Sichern gratis, an diversen Stellen bekommen Sie den ersehnten Festplatteneintrag nur, wenn Sie zuvor das im Dungeon gefundene Gold opfern. Letztendlich sei noch der Netzwerkmodus erwähnt, der es bis zu maximal acht Spielern erlaubt, alle Gedanken an Melkor abzuschütteln und sich gegenseitig die Birnen weichzuklopfen. (vs)



Während sich der Krieger schwerfällig an Vorsprüngen hinaufzieht, vergnügt sich Red Lotus mit artistischen Show-Einlagen.

Volker Schütz ★★★★

Bei Deathtrap Dungeon geht es deftig zur Sache. Die mir zuerst vorschwebende Steak-Analogie scheitert nur, weil unterhalb der Klassifizierung »english« weitere Abstufungen fehlen. Dermaßen viele Arme, Beine, Lebern und Nieren, separiert von den gewöhnlich korrespondierenden Körpern, findet man höchstens in einer Transferstation zwischen Großschlachthof und Abdeckerei. Proportional zum Niveau der geschmacklosen Gewalt verläuft der aus dem Kampfsystem resultierende Frustrationsgrad. Dank der unausgefeilten Steuerung und wahllos umherschaltenden Kameraeinstellung perfektionierte mein Recke ein weltweit einzigartiges Kunststück: Schwerter schlucken, ohne dafür den Mund zu öffnen.

Den negativen Punkten stehen zehn noble und überdies komplexe Level gegenüber. Die Gegner sind, wenn schon nicht sonderlich intelligent, ebenso gutaussehend wie originell. Wenn zum Beispiel kleine, blaue Gnome mit Schuhgröße 348 dem Helden Chaindog hintendrein hüpfen, kommt Schwung ins Spiel. Auch Innovationen wie der Kreidestift, mit dem die Helden Pfeile auf den Boden malen (anstelle einer Automap), zerstreuen das »sowas hab ich schon hundertmal gespielt«-Gefühl des Testers und bezeugen die Kreativität der Programmierer.

- + Originelle Gegner
- + Umfangreiches Dungeon
- – Unübersichtliche Kameraführung
- – Speichern nur an Save-Points
- – Kämpfe ermüden

Deathtrap Dungeon

Hersteller:	Eidos Interactive
Testversion:	Beta vom Mai '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–8 (Netzwerk)
Ca.-Preis:	90 Mark

3D-Karten: Direct3D
Hardware, minimum: Pentium/133, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	70
Einstieg:	70	Komplexität:	80
Steuerung:	60	Multi-Player:	60

Spielspaß: 72

Echtzeit-Strategiespiel für Profis

KKND 2
Krossfire

Nicht nur im Deutschen Parlament prallen Fundamentalisten und Fortschrittsgläubige mitunter heftig aneinander. Laut diesem Echtzeit-Strategiespiel wird sich die Menschheit auch künftig mit Neandertalern und Robotergehirnen rumschlagen.



Der Computer verläßt sich auf Massenattacken, das wird ihm aber bei der durch Türme und Zäune gut geschützten Basis nicht viel nutzen.

Ein bißchen verwunderlich ist es ja schon, daß sich die Echtzeit-Strategiespiele nach nunmehr dreijähriger Dominanz immer noch ganz oben auf der Beliebtheitsskala tummeln – und das obwohl die ganz großen innovativen Würfe ausgeblieben sind. Aber vielleicht ist ja die Mixtur aus wirtschaftlichem Aufbau und militärischer Eroberung schlicht und einfach von zeitloser Qualität. »KKND Krossfire« macht da keine Ausnahme und setzt statt auf großartige Neuerungen lieber auf das in vielen kleinen Details verbesserte Grundprinzip seines Vorgängers »KKND«. Diese Abkürzung steht nicht ohne Grund für »Krush, Kill'n Destroy«, denn die Vernichtung des Gegners ist das Ziel sämtlicher 50 Missionen. Diese wurden zu einer gigantischen Kampagne zusammengefaßt. Dort haben Sie die Wahl zwischen allen drei Rassen und dank eines Missionsbaums stets auch die zwischen mehreren Aufträgen. 20 Landkarten stehen für den Mehrspielerbetrieb zur Verfügung, hier bekämpfen sich bis zu acht computergesteuerte oder menschliche Gegner. Die Multiplayer-Karten lassen sich sogar im Solomodus betreiben, nur fehlt dort die Möglichkeit, einen Spielstand anzulegen.

Die düstere Hintergrundgeschichte verstrahlt mächtig Endzeit-Charme und wird in eindrucksvoll gerenderten Zwischensequenzen erzählt. Im 22. Jahrhundert leidet die Erde immer noch an den Folgen eines verheerenden Atomkriegs. Zwei der drei überlebenden Rassen sind bereits vom Vorgänger bekannt. Die »Sur-

Die Tücken des Geländes

Die Gefechte finden auf isometrischen 3D-Landschaften dreierlei Sorten ab: Am wenigsten spektakulär – dafür aber auch am übersichtlichsten – sind Wüstengebiete. Die karge Gegend wartet höchstens mal mit ein paar Fahrzeugwracks, Bodenunebenheiten und Tümpeln auf. Aus taktischer Sicht interessant sind dort vor allem die Höhlen: Die kürzen nicht nur so manche Wegstrecke ab, sondern sind der ideale Ausgangspunkt für etwaige Überraschungsangriffe. Besonders bei feindlicher Luftüberlegenheit gibt es hier einen feinen Trick: Ein in einer Höhle postierter Bodenkämpfer lenkt die gegnerischen Bomberstaffeln von der eigenen Basis ab. Da er dort zudem vor jedem Beschuß von oben gefeit ist, kann er die Flieger mit einer Bazooka in aller Gemütsruhe vom Himmel fegen.

Weitaus hübscher schauen die Wiesenlandschaften aus. Hier sorgen Berge, Wälder sowie Flüsse und Inseln für optische und taktische Abwechslung. Insbesondere den Brücken und Bergen kommt hier eine strategische Schlüsselrolle zu. Einige baufällige Brückenteile werden durch intensiven Beschuß pulverisiert, um so die eigenen Verteidigungslinien zu verkürzen. Zudem sind nur die wenigsten Truppenteile dazu befähigt, von unten nach oben zu schießen, so daß eine auf dem Berg postierte Einheit den Gegner beharkt, ohne dabei Schaden zu nehmen.

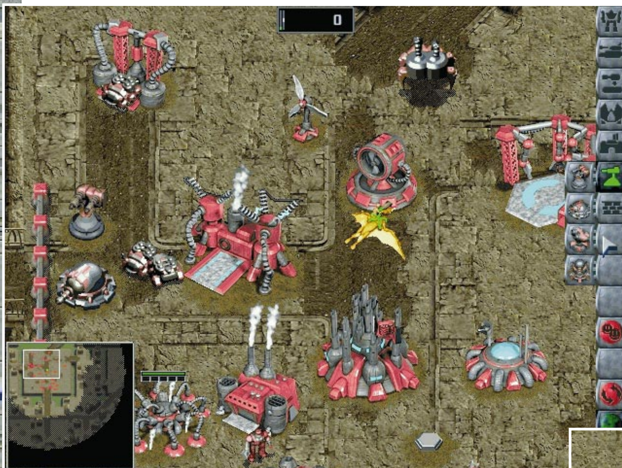
Die interessantesten Geländeformationen liefern jedoch die urbanen Landschaften. Dabei handelt es sich um die Überreste alter Städte, deren Wohnblocks durch Kanäle voneinander getrennt wurden. Im Schatten der Gebäude lassen sich viele Einheiten verstecken, und die zahlreichen Brücken und Mauern bieten reichlich Gelegenheit für ein spannendes »Katz und Maus«-Spiel.





Die drei Landschaftsformen von links nach rechts: Wüste, Wiese und Ruinenstadt





▲ Im Mehrspielerbetrieb mischen wahlweise auch Computergegner mit.



▲ Bei den orangefarbenen Truppen handelt es sich um einen vom Computer betreuten verbündeten Stamm, der zum Schutz unserer Basis herbeieilt.



◀Gut geschützt durch einen Zaun bringt die Artillerie der Evolved den gegnerischen Vormarsch der Serie 9 ins Stocken.



Brückensprengungen erweisen sich als probate Gegenmaßnahme bei allzu frühen gegnerischen Übergriffen.

vivors«, repräsentieren die letzten lebenden Überreste der Menschheit, bei den »Evolved« hingegen handelt es sich um einen archaischen Urweltstamm, der in Ermangelung technischer Fertigkeiten mutierte Tiere in die Schlacht schickt. Neu hinzugekommen ist die »Serie 9«. Diese Gesellen sind durchgeknallte Ex-Arbeitsroboter, welche sich zu einer technologisch hochstehenden Truppe emporgeschwungen haben. Sie müssen es in vielen Missionen gleich mit mehreren Stämmen der beiden anderen Rassen aufnehmen. Dagegen erhalten Sie nur höchst selten Unterstützung in Form einer vom Computer betreuten zweiten Partei.



Mit der hier aufgeklappten Iconleiste basteln Sie sich individuelle Einheiten und speichern bis zu sieben Profile ab. Die Zahl über der Leiste verweist auf die Produktionskosten.

Zudem hat diese Sache auch einen Pferdefuß, denn da der unklug agierende Computerpartner nicht gerade ein Verehrer von General Schwartzkopf ist, verbleibt Ihnen die undankbare Aufgabe, neben der eigenen, auch die Basis des Verbündeten vor Unheil zu bewahren.

Der Spielverlauf entspricht dem der üblichen Echtzeit-Strategiespiele. Abgesehen von einigen Spezialaufträgen, in denen Sie etwa Gefangene befreien oder einen Arbeiter unbemerkt durch die feindlichen Linien schleusen, beginnen Sie jede Mission mit

Thomas Werner ★★★★

Wer Erniedrigungen liebt, kann zukünftig auf den wöchentlichen Besuch bei seiner Domina verzichten. In der Tat ist KKND 2 eigentlich unfair schwer. Meist kann man sich nur wenige Minuten seines Lebens erfreuen, bevor eine Flut von gegnerischen Einheiten die eigenen Mannen gnadenlos unterpflügt.

Wenigstens in den ersten Missionen wäre ein wenig Nachsicht mit dem Spieler angebracht gewesen, um ihn nicht endgültig abzuschrecken. Selbst kleine Fehler rächen sich sofort und zerstören alle Gewinnchancen. Schlechten Verlierern muß ich dringend vom Kauf dieses Spiels abraten, denn nach einem unvermeidlichen Jähzorn-Anfall ist mitunter neue Hardware fällig.

Wer jedoch einige Stunden durchgehalten hat, der kämpft weiter, bis er endlich einen weiteren Sieg errungen hat. Nicht zuletzt ist es das atmosphärische Endzeitszenario, daß einen trotz aller Demütigungen erneut an den Rechner lockt. KKND 2 ist sozusagen das »Fisherman's Friend« der Echtzeitstrategie: Wenn man sich erst mal an die abartige Stärke gewöhnt hat, lutscht man es immer wieder gern.

- **+ Reizvolle Endzeitstimmung**
- **+ Herausforderung für Profi-Spieler**
- **+ Komfortable Bedienung**
- **− Gnadenlos schwer**
- **− Oft hilft nur Herumprobieren**

Truppenaufmarsch

Jede der drei Rassen greift zunächst mal auf 16 Truppengattungen zurück, die bisweilen im Wasser oder in der Luft, zumeist aber auf dem Boden daheim sind. Dazu gesellen sich noch jeweils ein halbes Dutzend stationärer Geschütztürme und Zäune.
Die Einheiten der drei Gegner schauen optisch höchst unterschiedlich aus. Einen fast schon vertrauten Eindruck machen die Survivors. Hier trifft man auf bereits vom Vorgänger bekannte Bazooka- und MG-Schützen sowie die übliche Auswahl unterschiedlich starker Raupenfahrzeuge. Weitaus origineller sind da die Evolved. Die archaischen Urweltbewohner verlassen sich vor allem auf die Kampfkraft mutierter Tiere wie etwa Skorpione, Wespen oder Wolfsreiter, die ebenfalls größtenteils bereits vom Vorgänger bekannt sind.
Geradezu standesgemäß verhalten sich dagegen die Kämpfer der Serie 9. Die futuristischen Roboter vertreten mit ihrer Droidenarmee den technologischen Fortschritt.
Jede der drei Rassen verfügt dank der unterschiedlichen Truppen über verschiedene Stärken und Schwächen: So befehligt etwa die Serie 9 die stärkste Infanterie, die Survivors pochen auf starke Panzerkräfte, während die »Evolved« durch die Verschmelzung von mehreren Kriegern kampfstarke Dämonen aufbieten. Nach einigen bestandenen Kämpfen steigern die Einheiten ihre Schlagkraft um zwei Stufen, bei Infanteristen führt die Erfahrung dazu, daß sie sich im inaktiven Zustand automatisch selber heilen. Locker verstreut im Gelände finden sich manchmal auch Bunker. Dort warten besonders schlagkräftige Hi-Tech-Söldner, die sich dem Erstbesten anschließen, der sie aus ihrem trüben Loch befreit. Darüber hinaus dürfen Sie sich bei KKND Krossfire auch Ihre Einheiten selber zusammenbasteln. Je nach dem erreichten fünfstufigen Technologiegrad wählen Sie per Iconleiste den fahrbaren Untersatz, die Stärke der Panzerung sowie die Art der Aufbauten von der Kanone bis zum Radar. Extras wie eine schnellere Geschwindigkeit oder Panzerplatten sind zwar auch drin, gehen aber ganz schön ins Geld. Bis zu sieben solcher Profile lassen sich abspeichern, genau wie die Standard-Einheiten werden sie hernach in den Fabriken in beliebiger Vielzahl produziert. In der spielerischen Praxis sollten Sie jedoch nur im Ausnahmefall zu dieser Option greifen, denn die relativ bescheidenen Fähigkeiten der Individual-Einheiten stehen in keinem Verhältnis zu ihren exorbitanten Kosten.


Die Erfahrungsstufe der Truppen läßt sich an der Umrahmung ihres Energiebalkens ablesen: grau steht für Neuling, blau für Standard und rot für Veteran.



Die selbsterstellten Einheiten schauen ausgesprochen niedlich aus.



Dem von den Mechanikern geöffneten Bunker entschwebt ein UFO, mit dem Sie die gegnerischen Panzerkräfte problemlos niedermetzeln.



Die Auswahl des nächsten Einsatzgebietes erfolgt über eine Übersichtskarte.

einigen wenigen Einheiten und einer schmalen Barschaft. Nun gilt es möglichst schnell ein geeignetes Flecken Erde für die Errichtung einer Basis ausfindig zu machen. »Geeignet« heißt hier nicht nur in der Nähe der relativ häufig anzutreffenden Rohstoffelder, sondern möglichst auch an einer strategisch günstigen Position. Da der sehr aggressiv agierende Gegner bereits nach wenigen Minuten zur Massenattacke bläst, sollten Sie etwa Bergketten oder Flüsse als natürliche Verteidigungslinie ausnutzen. Unverzichtbarer Rohstoff für den Basisbau ist das Öl. Mit einem fahrbaren Bohrer errichten Sie eine Plattform auf einem der vielen Ölfelder und transportieren das kostbare Naß mittels Transportern zu Ihren Raffinerien. Das war bereits beim Vorgänger genauso, neuerdings gibt es jedoch noch eine alternative Möglichkeit der Energiegewinnung: Stationäre Windgeneratoren liefern eine mickrige, aber dafür unerschöpfliche zweite Rohstoffquelle.
Wenn das Erdöl erst mal sprudelt, kann der Basisaufbau in Angriff genommen werden. Jede Rasse gebietet über zehn Gebäudetypen wie etwa Kasernen, Fabriken, ein Forschungslabor oder eine



Gesetzte Wegpunkte werden als kleine Kreuze angezeigt.

Spiele-Test



Die kleine Zahl über jeder Einheit verweist auf die Zugehörigkeit zu einer abgespeicherten Gruppe.

Reparaturwerkstatt. Nicht mehr benötigte Gebäude dürfen per Recycling-Option wieder »verflüssigt« werden, das bringt je nach Beschädigungsgrad bis zu 80 Prozent der Ressourcen zurück. Besondere Aufmerksamkeit verdienen die Upgrades. Praktisch jedes Gebäude läßt sich – je nach aktueller Mission – in bis zu fünf Stufen ausbauen. Dadurch kommen Sie in den Genuß neuer Truppengattungen, zudem erhalten sämtliche neu produzierten Recken gesteigerte Kampfwerte. Da jedoch der Gegner sehr frühzeitig anrückt und stets nur ein Bauwerk auf einmal ausgebaut werden darf, hängt an einem gezielten Gebäudeausbau zumeist das Wohl und Wehe der gesamten Mission. Verteidigungstürme lassen sich nur in einer begrenzten Stückzahl herstellen und verrichten ihren Dienst am besten hinter einem Zaun. Über den schießen sie hinweg, während die meisten mobilen Truppen dieses Hindernis erst mal überwinden müssen.
In den Fabriken geben Sie beliebig viele Einheiten (auch verschiedener Gattungen) parallel in Auftrag, die dann zeitgleich produziert werden. Für jede ihrer Fabriken steht am rechten Bildrand ein eigenes Konstruktionsmenü zur Verfügung. Praktikabel ist auch die Möglichkeit, der Produktionsstätte zu befehlen, wohin sie die fertig gestellten Einheiten zu schicken hat. Bis zu zehn Wegpunkte lassen sich pro Einheit vorgeben, optional gehorchen die Armeeverbände auch dem Befehl, auf die jeweils langsamste Einheit zu warten. Das normale Herumdirigieren der nett animierten Einheiten erfolgt dagegen in Genre-üblicher Manier, indem Sie mit der Maus einen Rahmen um beliebig viele Recken ziehen und diese per Mausklicks durch die zunächst abgedunkelte, weil unerforschte Landschaft scheuchen.
Der Computergegner brilliert nicht gerade durch seine taktische Intelligenz, denn oftmals wiederholt er Angriffsroutinen, die sich zuvor bereits als untauglich erwiesen haben. So wissen Sie bereits nach kurzer Zeit, wo welche Verteidigungsmaßnahmen zu treffen sind. Um dieses Manko wieder wettzumachen, verfügt der Computer manchmal über einen Entwicklungsvorsprung und über eine gewaltige Übermacht. Dies führt dazu, daß Sie in der ersten Spielphase mit dem nackten Überleben beschäftigt sind und dadurch kaum die Muße haben, der martialischen Soundkulisse samt der eingestreuten Sprachsamples entspannt zu lauschen. **(md)**

Mit dem Editor verändern Sie die Eigenschaften jeder einzelnen Einheit.



Zerstörte Gebäude verabschieden sich mit einer eindrucksvollen Explosion.

Manfred Duy ★★★★

Eile ist vonnöten. Schnell wird eine Fabrik hoc gezogen, dank einiger gezielter Upgrades bin i nach wenigen Minuten in der Lage, eine brüchig Verteidigungslinie zu errichten, um den erste gegnerischen Ansturm zu stoppen. Im Süden ha ich mir durch manche gezielte Brückensprengu den Rücken frei. Doch oh weh, ich habe verge sen, auf die umliegenden Berge zu achten. Do oben hat der Computergegner unbemerkt sei schwere Artillerie in Stellung gebracht, die n meine Basis in Trümmer legt. Schleunigst müss ein paar Langrohrgeschütze her, um auch die Bedrohung auszuschalten.
Durch die schiere Vielzahl solcher taktischer Üb legungen bleibt der Spannungsgehalt bei KK auch langfristig erhalten. Zugegeben, die Präse tation hat verglichen mit dem Vorgänger nic wesentlich dazugelernt, und der hohe Schwieri keitsgrad macht manchen Neustart erforderli Aber genau darin liegt auch der Reiz der höch anspruchsvollen Aufgaben: Nicht etwa durch st pide Massenproduktion zu siegen, sondern dur die erfolgreiche Anwendung von kleinen tak schen Kniffen. Meine Allianz mit KKND Krossf habe ich jedenfalls zu keinem Zeitpunkt bereut.

- **+ Drei Rassen**
- **+ Abwechslungsreiche taktische Aufgabenstellungen**
- **+ Individuelle Einheitenkonstruktion**
- **– Unausgewogene Missionsstruktur**
- **– Bescheidene Gegner-Intelligenz**

KKND 2 – Krossfire

Hersteller:	Melbourne House	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Beta vom Mai '98	**Hardware, minimum:**	Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/200, 32 Mbyte RAM
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)		
Multi-Player:	1–8 (Netzwerk, Internet)		
Ca.-Preis:	100 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	80
Einstieg:	50	Komplexität:	70
Steuerung:	80	Multi-Player:	80

Spielspaß: 76

KKND Krossfire im Vergleich

Sicherlich ist Krossfire seinem Vorgänger KKND Xtreme in allen Belangen deutlich überlegen. Um allerdings zum derzeitigen Überflieger Starcraft aufzuschließen, hätte etwas mehr geboten werden müssen.

	KKND Krossfire (Spielspaß 76)	KKND Xtreme (Spielspaß 59)	Starcraft (Spielspaß 88)
Rassen	 Krossfire: Die Truppen der drei Rassen schauen zwar sehr unterschiedlich aus, in ihren Eigenschaften sind die Unterschiede eher gering.	 Xtreme: Es stehen zwei Rassen zur Verfügung. Im »Chaos«-Mode kämpft der Spieler im Team mit zwei CPU-betreuten Stämmen gegen drei Computergegner.	 Starcraft: Die drei Rassen schauen nicht nur sehr verschieden aus, sie verfügen auch über höchst individuelle Stärken und Schwächen.
Missionsstruktur	 Krossfire: Sämtliche 50 Missionen der Kampagne sind extrem schwierig. Dank eines Missionsbaumes wählen Sie meist zwischen zwei Aufgaben.	 Xtreme: Für jede Rasse gibt es eine Kampagne. Nur die ersten Missionen sind einfach, danach steigt der Schwierigkeitsgrad ebenso unvermittelt wie gewaltig.	 Starcraft: In fast jeder der mit einem stetig ansteigenden Schwierigkeitsgrad versehenen Missionen taucht eine neue Einheit auf, so bleibt die Spannung erhalten.
Landschaften	 Krossfire: Jede der drei Landschaftsdesigns erfordert eine eigene Strategie. Die Städte sind unübersichtlich, denn hinter den Häusern verschwinden die Einheiten.	 Xtreme: Mit Wüste und Wiese stehen zwei Landschaftstypen zur Verfügung. Die ähneln sich allerdings und erfordern daher auch keine speziell angepaßten Strategien.	 Starcraft: Neben den üblichen Vulkanlandschaften sind die außerplanetaren Terrains interessant: Bei den schwebenden Plattformen müssen die Flieger ran.
Steuerung	 Krossfire: Beliebig viele Einheiten lassen sich als Gruppe zusammenfassen. Über die Iconleiste vergeben Sie von jedem beliebigen Ort aus Produktionsaufträge.	 Xtreme: Aufgrund der nicht regulierbaren Geschwindigkeit und der extremen Größenunterschiede der Einheiten fällt eine gezielte Steuerung manchmal schwer.	 Starcraft: Maximal zwölf Einheiten lassen sich zu einer Gruppe zusammenfassen. Deren Beschädigungsgrad ist einem unten prangenden Schaufenster zu entnehmen.

PC PLAYER INDEX

1998 JULI

Die Reihenfolge der Spiele richtet sich nach der Punkte-Wertung im Test. Schneiden zwei Spiele mit der gleichen Punktzahl ab, wird alphabetisch geordnet. Ein Strich bei einem der Redakteure bedeutet lediglich, daß dieser das Spiel nicht oder nicht lange genug gesehen hat, um sich eine eigene Meinung zu bilden.


HEINRICH LENHARDT

ROLAND AUSTINAT

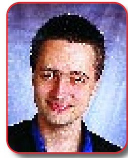


MANFRED DUY

MARTIN SCHNELLE



UDO HOFFMANN

THOMAS WERNER


Spielename	Genre	Punkte	Heinrich Lenhardt	Roland Austinat	Manfred Duy	Martin Schnelle	Udo Hoffmann	Thomas Werner	Seite
Comanche Gold	Flugsimulation	85	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	104
Commandos	Strategie	85	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	84
Gex 3D: Enter the Gecko	Geschicklichkeit	82	★★★★	★★★★★	★★★★	–	★★★★	★★★★	96
Hardball 6	Sport	78	★★★	★★★★	★★	★★★	★★	★★★	109
KKND 2	Strategie	76	★★★★	★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	78
Worlds League Soccer	Sport	76	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★	★★★★	110
Eastern Front Mission Pack 1	Zusatz-CD	75	–	–	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	109
X-COM: Interceptor	Action-Strategie	75	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	70
Seven Kingdoms: Ancient Adversaries	Zusatz-CD	73	–	–	★★★★	★★★★	★★★	–	117
Deathtrap Dungeon	Action-Adventure	72	–	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	76
Army Men	Strategie	71	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	88
Game, Net & Match	Sport	71	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	90
Wallstreet Trader 98	Wirtschaftssim.	67	★★★★	★★	★★★★	★★★	★★★	★★★	108
Xenocracy	SF-Action	67	–	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	92
Panzer Commander	Simulation	66	★★★	★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	98
Indy Racing	Rennspiel	59	★★	★★	★★	★★★	★★★	★★★	116
Tiny Trails	Denkspiel	49	–	★★★	★★★	–	★★★	★★★	89
Autobahn Raser	Rennspiel	43	–	★	★★	★	★★★	★★	116
Prost Grand Prix	Rennspiel	38	★★	★	★★	★★	★★	★	114
Clash	Strategie	17	★	★	★★	★	★	★	117

Die besten Spiele der letzten beiden Ausgaben:

Spielename	Genre	Punkte	Heinrich Lenhardt	Roland Austinat	Manfred Duy	Martin Schnelle	Udo Hoffmann	Thomas Werner	Heft
Battlezone	Strategie-Action	90	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	4/98
Frankreich 98 – Fußball-WM	Sport	90	★★★★★	–	★★★★★	★★★	★★★★	★★★★★	6/98
Starcraft	Strategie	88	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	6/98
Forsaken	Action	85	–	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	5/98
Jedi Knight: Mysteries of the Syth	Zusatz-CD	84	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	4/98
M1 Tank Platoon 2	Simulation	83	★★★	–	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	5/98
Nitro Riders	Rennspiel	83	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	5/98
Anno 1602	Strategie	82	★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	5/98
Incubation: The Wilderness Missions	Zusatz-CD	82	★★★★	–	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	5/98
Dark Reign: Rise of the Shadowhand	Zusatz-CD	81	★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	5/98
Hexen 2	Zusatz-CD	81	–	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	5/98
Tender Loving Care	Adventure	79	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	6/98
Die by the Sword	Action	78	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	5/98
iF-22	Flugsimulation	77	★★★	★★★	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★	5/98

Die Geschmäcker sind verschieden: Im Index können Sie herausfinden, wie gut oder schlecht Ihrem »Lieblingsredakteur« die monatliche Spieleauswahl gefällt. Daß Strategiefans einem Echtzeit-Spektakel gute Noten geben, ist klar. Begeistern sich selbst dem Genre eher neutral eingestellte Tester für ein solches Spiel, dürfen auch »Normalspieler« einmal einen Blick riskieren. Absolute Spitzentitel bekommen fünf Sterne, Durchschnittsware drei und absoluter Schund einen Stern. Die Zwischenstufen vier und zwei Sterne differenzieren diese Einteilung weiter.

GOLD PLAYER

Echtzeit-Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Commandos – Behind Enemy Lines

Stehen Sie auf Kriegsfilme vom Schlage »Das dreckige Dutzend«, in denen ein winziger Sabotagetrupp dem übermächtigen Gegner riesige Schäden zufügt? Dann nehmen Sie doch mal dieses beinharte Echtzeit-Strategiespiel ins Zielvisier.



Das rote Alarmlicht ist angegangen, gleich werden die Wachen herbeiströmen, um den Kaserneneingang zu bewachen.

Mit »Commandos – Behind Enemy Lines« erscheint eines der wenigen Spiele, auf die der streng genommen mißverständlich genutzte Begriff »Echtzeit-Strategie« im wahrsten Wortsinne noch zutrifft. Denn anders als bei den unzähligen »Command & Conquer«-Ablegern kommandieren Sie hier »nur« einen sechsköpfigen Elitetrupp. Wer da nicht mit sämtlichen taktischen Wassern gewaschen ist, sollte seine Fahne gleich auf Halbmast senken – denn er wird nicht sehr lange überleben. Bei »Commandos« handelt es sich um das Erstlingswerk von Pyro, einer spanischen Firma, die bislang nur als Computerspiel-Vermarkter in Erscheinung getreten ist.

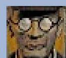
Mitten im Zweiten Weltkrieg führen Sie mit einer multinationalen Eingreiftruppe Sabotageaktionen gegen die deutsche Kriegsmaschine durch. Aufgrund der Komplexität und des hohen Schwierigkeitsgrades sollten Sie sich aber zunächst mal die sieben theoretischen und sechs praxisbezogenen Trainingsmissio-

Das Dreckige halbe Dutzend

Ihr Commando-Team besteht aus sechs Spezialisten, und einer der Überlebenstricks besteht darin, wie man ihre individuellen Fähigkeiten am besten zur Geltung bringt. In einigen wenigen Spezialeinsätzen wird sich auch ein siebter Mann hinzugesellen – und nach erfülltem Auftrag wieder verabschieden.



Thomas »Fireman« Hancock ist Sprengstoffexperte. Der Engländer ist als einziger dazu fähig, Explosionspacks und Handgranaten mit sich herum zu tragen und zur Zündung zu bringen. Außerdem beherbergt sein Rucksack eine Pistole, einen Zeitzünder sowie eine Bärenfalle, die beliebig oft ausgelegt und wieder eingesammelt werden kann.



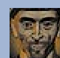
Der Franzose René »Frenchy« Duchamp ist ein wahrer Meisterspion. Mit seiner Giftspritze tötet er absolut geräuschlos. Darüber hinaus ist er dazu in der Lage, seine Opfer aus dem Sichtfeld des Gegners zu schleppen. Wenn er eine Uniform findet, verkleidet er sich als deutscher General und schleicht so unbemerkt durch die gegnerischen Reihen.



Jack »Butcher« O'Hara ist ein Mitglied der U.S. Elitetruppe »Green Berets«. Er ist ebenso schnell wie stark, ein Meister im Umgang mit dem Messer und in der Lage, Berge und Mauern zu erklimmen, sich im Schnee zu verstecken und Leichen zu transportieren. Selbst Fässer wuchtet er umher, um sie hinterher per Pistolenschuß zur Explosion zu bringen.



Ebenfalls aus den USA stammt Sam Brooklyn. Als Mechaniker ist er dazu befähigt, fast jedes Gefährt des Feindes, sei es ein Panzer oder ein Lkw zu übernehmen. Sein virtuoser Umgang mit schweren feindlichen Waffen vom Maschinengewehr bis zur stationären Artillerie wird allerdings nur im Ausnahmefall benötigt.



James »Fins« Blackwood stammt aus Australien und ist Ihr Mann für sämtliche Wasseroperationen. Mit seiner Tauchflasche durchschwimmt er unbemerkt Seen und Flüsse, und in seinem Schlauchboot kutschiert er die gesamte Mannschaft umher.



Sir Francis »Duke« Woolridge ist Engländer und von Beruf Scharfschütze. Sein mitgeführtes Gewehr enthält eine lupenähnliche Zielvorrichtung sowie einen Schalldämpfer, mit dem er selbst aus großer Entfernung lautlos tötet. Daß er die Missionen nicht gleich im Alleingang bewältigt, wird nur durch seine begrenzten Munitionsvorräte verhindert. Mit seinem Heilkoffer verarztet er sich und seine Mitstreiter.



Der grüne Fächer verweist auf den Sichtkreis der Wache, hinter den Steinen und Gebäuden findet man Deckung.



Der sehr gut getarnte Taucher schwimmt unbemerkt hinter dem Patrouillenboot in die gegnerische Werft hinein.



In winterlichen Gefilden sollten Sie besonders auf verräterische Fußspuren achten.

nen reinpfeifen. Danach entscheiden Sie sich für eine der vier Kampagnen, die mit insgesamt 20 Missionen bestückt wurden. Schauplätze der Sabotageaktionen sind Norwegen, Nordafrika, Frankreich sowie Deutschland. Mal jagen Sie eine Radarstation, dann wieder ein Elektrizitätswerk, eine Festung oder einen Staudamm in die Luft. So richtig schwer wird es aber erst bei der Sabotage des Schlachtschiffes »Bismarck«, einer »V 2«-Rakete oder gar eines schwerbewachten Hauptquartiers. Die meisten Missionen enden abrupt nach vollzogener Untat, nur manchmal muß zu Fluchtzwecken etwa noch ein Flugzeug gekapert werden. Blindwütiges Vorgehen ist bei Commandos absolut unangebracht und führt in aller Regel zum Verlust eines Mannes und damit der gesamten Mission. Daher sollten Sie so unauffällig wie nur irgendmöglich vorgehen und versuchen, die Ziele mit minimalstem Aufwand zu erreichen. Denn Punkte und Beförderungen heimst nicht ein, wer möglichst viele Feinde umgenietet, sondern wer seine Hausaufgaben möglichst schnell erledigt hat.

Als erstes gibt es eine ausführliche Missionsbeschreibung. Unterlegt von gesprochenem Text erfolgt ein Kamerarundflug über die mehrere Bildschirme große Karte. Dort wird auch präzise auf die zu erwartenden Schwierigkeiten eingegangen. Anders als bei der üblichen Echtzeit-Kost sind sowohl die detailverliebte isometrische Landschaft als auch sämtliche gegnerischen Einheiten jederzeit vollständig sichtbar. Nur ab und an tuckert etwa ein Patrouillenschiff unversehens aus den Kartenrändern in das Geschehen – kündigt sich dafür aber auch mit lärmenden Motorengeräuschen an. In einigen wenigen Missionen kommandieren Sie das gesamte sechsköpfige Team, die meisten Aufgaben bewältigen Sie jedoch mit durchschnittlich vier Mann. Jeder Ihrer Jungs trägt zumindest eine Waffe mit sich herum, sei es ein Messer, eine Pistole, eine Giftspritze oder ein Gewehr. Weitere nützliche Gegenstände wie etwa ein Schlauchboot, eine Bärenfalle, ein Eispickel, eine Drahtzange oder Sprengstoff gibt es je nach aktuellem Auftrag, manchmal müssen Sie einige dieser Utensilien erst vom Gegner mopsen.

Heimlichkeit ist Trumpf

Die prachtvolle und mit zahlreichen Animationen geschmückte Karte besteht in aller Regel aus einer mehr oder weniger großen Anzahl von Gebäudekomplexen, die durch Zäune, Mauern, Berge

Thomas Köglmayr ★★★★★

Commandos reiht sich in meine persönliche Spielehitparade noch vor Jagged Alliance und Incubation ein. Die Mischung aus Echtzeit-Strategie und Knobelei ist wirklich mehr als gelungen. Da stört mich auch der knackige Schwierigkeitsgrad nicht, da die Befriedigung um so größer ist, wenn mir eine minutiös geplante Aktion gelingt.

Die Level sind grafisch sehr gelungen und hervorragend austariert. Schon nach den ersten zwei, drei Missionen vertraut man den Programmierern und sucht auch in zunächst unlösbar erscheinenden Situationen nach einer Lösung, von denen es oft mehrere gibt. Ich habe einigen Kollegen beim Spielen über die Schulter geschaut und dabei Wege entdeckt, auf die ich nicht gekommen bin. Da macht es auch noch Spaß, ein schon geknacktes Level noch einmal anzugehen. Einziger Kritikpunkt für Zartbesaitete könnte allerdings die doch recht gewalthaltige Handlung sein. Andererseits könnte man sich dann auch über ein Bauernopfer beim Schach aufregen.

- **+ Verschiedene Taktiken bringen Erfolg**
- **+ Hervorragendes Interface**
- **+ Sehr fair**
- **– Kostet Schlaf ohne Ende**



Konzertierte Aktion: Im linken Bild bedient der als General verkleidete Spion ein Telefon, dessen Gegenstück daraufhin im rechten Bild losschrillt und so einige Wachen ablenkt.



Mechaniker Sam Brooklyn hat soeben mittels der feindlichen Artillerie ein Patrouillenboot ausgeschaltet.

oder Flüsse geschützt sind. Das Hauptproblem besteht aber nicht in den natürlichen Hindernissen, sondern vor allem in den ein- bis siebenköpfigen Wachmannschaften. Die latschen normalerweise vorgezeichnete Wege ab oder stehen einfach nur herum, um den Blick schweifen lassen. Sobald ihnen etwas »spanisch« vorkommt – sei es nun ein Schuß, eine verdächtige Bewegung oder eine Fußspur im Schnee, verlassen sie ihren vorgezeichneten Weg, um der Sache nachzugehen. Wenn sie daraufhin einen Toten oder gar einen Ihrer Männer erspähen, schlagen sie Alarm. Das ist zumeist auch schon der Anfang vom Ende, denn in diesem Fall strömen Verstärkungstrupps oder gar Panzer herbei, die sich dann ebenfalls am Gebäudeschutz beteiligen. Schon aus diesem Grund ist klar, daß Ihre Mannschaft möglichst weder Lärm verursachen noch Spuren hinterlassen sollte.

Zwar läßt sich der Trupp auch durch einen per Maus gezogenen Rahmen en bloc umher dirigieren, in den meisten Fällen führen Sie aber kleine Aktionen mit nur einem Mann durch, der mittels Mausklicks und Hotkeys bewegt wird. Die Hauptschwierigkeit besteht darin, der Aufmerksamkeit der Wachtrupps zu entgehen. Jeder feindliche Soldat hat einen sich bewegenden Sichtkreis, den Sie durch einen simplen Mausklick einblenden: Innerhalb des Nahbereichs, der durch eine hellgrüne Farbe gekennzeichnet ist, erspäht der Feind absolut jeden Ihrer Männer. Im dunkelgrün markierten Fernbereich dagegen bleiben Ihre Soldaten unsichtbar, solange sie nur am Boden entlang robben. Das unbemerkte Anschleichen ist stets eine sehr kniffelige Angelegenheit, denn meistens behalten sich die Wachposten gegenseitig im Auge. Wenn Sie trotz der Ausnutzung von Deckungsmöglichkeiten erspäht werden, verbleiben zwei Möglichkeiten, die beide mehr oder weniger unangenehm sind: Entweder Sie lassen sich auf eine wilde Schießerei ein, bei der Sie in aller Regel den Kürzeren ziehen, oder Sie lassen sich widerstandslos gefangen nehmen. Im letzteren Fall haben Sie dann mit den restlichen Jungs die Zusatzaufgabe, den Häftling wieder aus dem Gefängnis zu befreien. Daher ist eine sorgfältig durchdachte Taktik erforderlich, bei der Sie sich möglichst unbemerkt von hinten an die einzelnen Feinde anschleichen, um sie lautlos mit dem Messer zu erledigen. Zwecks Verwischung der Spuren verfrachten Sie die Leichen dann am besten noch in irgend einen stillen Winkel.





Das Bild läßt sich in vier Auflösungen bis zu 1024 mal 768 Punkten anzeigen und stufenlos zoomen. Oben sehen Sie die extreme Nah- und unten die extremste Fernansicht.



Operation gelungen, Patient tot: Das Sprengen des Zielgebäudes kostete einen eigenen Mann. Dies erkennt man an dem Totenkopf am oberen linken Bildrand.

Einsteigertips für Commandos

Vor jeder noch so harmlos erscheinenden Aktion sollten Sie speichern. Schauen Sie sich unbedingt die Missionsbeschreibungen genauestens an, denn sie enthalten fast immer wichtige taktische Hinweise. Verfolgen Sie auch vor Beginn die Wegrouten jedes feindlichen Soldaten, und achten Sie besonders auf deren Sichtkreis.

Ein sehr brauchbares Hilfsmittel ist die Bärenfalle, denn sie läßt sich beliebig oft einsetzen und löst zumeist bei den Wachposten keinen Alarm aus. Sie ist insbesondere vorzüglich dafür geeignet, mehrköpfige Patroullien zu dezimieren. Der Spion ist nicht nur dafür gut, sich unbemerkt durch die feindlichen Linien zu schlängeln, mit seiner Offiziersmütze kann er jede Patrouille aufhalten, um so den Weg für den restlichen Platoon freizumachen. Selbst die mickrigste Kaserne, die scheinbar nichts mit der Aufgabe zu tun hat, erweist sich oftmals als sehr wichtig – und sei es nur als zeitweiliges Versteck.

Und zuletzt: Geduld ist der Schlüssel des Erfolges, also warten Sie nach vollbrachter Tat ein wenig, bis sich die restlichen Gegner wieder beruhigt haben und erneut in ihren normalen Trott verfallen.



Praktisch sämtliche Gebäude bestechen durch ihren Detailreichtum, man kann aber nur wenige davon betreten.



Der Staudamm wird durch ein MG-Nest gut bewacht, die rechts eingeblendete Übersichtskarte verrät den Standort sämtlicher Einheiten.

Spürhunde und Fallensteller

Höchst brisant sind Missionen, die in winterlichen Gefilden stattfinden. Dort verfolgt der Gegner sogar verdächtige Fußspuren, welche Sie im Schnee hinterlassen und die erst nach einiger Zeit wieder verschwinden. Freilich läßt sich dieser Umstand auch zu Ihrem Zweck ausnutzen: Mit absichtlich verlegten Fußtappern locken Sie einen Gegner hinter eine Hausecke, wo er Bekanntschaft mit einem Kampfmesser macht. Um in den sehr komplex aufgebauten Missionen zu bestehen, müssen Sie stets ein ganzes Sammelsurium solcher Kniffe nacheinander zur Anwendung bringen: Manchmal wird ein Wachposten per Telefon abgelenkt, dann wieder läßt Ihr als deutscher General verkleideter Spion eine Patrouille solange stramm stehen, bis sich ein zweiter Mann unbemerkt an ihr vorbei geschlichen und ein Paket Sprengstoff entwendet hat. Zwecks Koordination dieser tüfteligen Aufgaben kann der Bildschirm in bis zu sechs Teilen mit ebenso vielen Kartenausschnitten aufgesplittet werden.

Commandos ist nur oberflächlich betrachtet recht martialisch, denn seinen eigentlichen Reiz bezieht es aus einer Vielzahl taktischer Operationen, die erstens mal ersonnen und zweitens auch erfolgreich ausgeführt werden müssen. Fragen wie: »Was läßt sich gegen das Kanonenboot unternehmen?«, »Wo komme ich unbemerkt durch die Umzäunung?«, »Wann ist der beste Zeitpunkt, um am Panzer vorbei zu robben?« beschäftigen den Spieler hier die meiste Zeit – zumal in jeder Mission zumindest vier verschiedene Lösungsmöglichkeiten existieren.



Die Aufsplittung des Bildschirms in sechs Teile ist nur im Ausnahmefall erforderlich.

Der Mehrspieler-Betrieb

Bis zu sechs Spieler haben ebenfalls Zugriff auf die zwanzig Solokarten. Die laufen in aller Regel genauso ab wie im Solobetrieb, nur daß hier jeder Mitspieler einen Soldaten betreut. Wenn weniger als sechs Teilnehmer mitmischen, werden die restlichen Söldner beliebig unter ihnen aufgeteilt. Im Mehrspieler-Betrieb darf ebenfalls jederzeit abgespeichert werden. Gott sei dank, denn die Aktionen per Chat aufeinander abzustimmen, fällt hier weitaus schwerer, als wenn Sie das alleinige Kommando innehaben.

(md)

Manfred Duy ★★★★★

Selten habe ich ein Strategiespiel erlebt, das mic nach einer derart kurzen Zeit so vollständig in se nen Bann gezogen hat. Hier stimmt einfach alle sowohl die geniale Grundidee als auch das bri lante Missionsdesign verdient einen Orden. Eir superbe Präsentation die vor Atmosphäre nur s knistert, eine tadellose Bedienbarkeit sowie d realitätsnahe Umsetzung sorgen für nervenzerfe zende Hochspannung.

Fast schon wie bei einem Schachspiel gehen hi strategische Planung und taktische Umsetzur eine perfekte Symbiose ein. Daß durch die häu gen Fehlschläge auch öfter mal der abgespeicher Spielstand wieder hergenommen werden mu nimmt man erstaunlicherweise gerne in Kauf, der der »Einmal probier' ich's noch«-Effekt tritt hi sofort ein und wird auch nicht so schnell wied abflauen.

+ Prachtvolle Edel-Präsentation

+ Originelle Spielidee

+ Exquisite Bedienbarkeit

– Häufiges Abspeichern

Commandos – Behind Enemy Lines

Hersteller:	Eidos/Pyro
Testversion:	Beta vom Mai 98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)
Multi-Player:	1–6 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	100 Mark

3D-Karten: –
Hardware, minimum: Pentium/120, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium II/266, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	90	**Sound:**	80
Einstieg:	70	**Komplexität:**	80
Steuerung:	80	**Multi-Player:**	50

Spielspaß: 85

Action-Strategiespiel für Profis

Army Men

Auch wenn Spielzeugsoldaten aus schnödem Plasik bestehen: Hier haben sie das Herz eines Löwen und kämpfen genauso unerbittlich wie die Vorbilder aus Fleisch und Blut.

Zahllose Gefahren lauern auf kleine Spielzeugsoldaten: Schnell werden sie von unachtsamen Menschen zertreten, gerne beim Staubsaugen mitgeschluckt oder vom Haushund angeknabbert. Bei »Army Men« zeigt sich jedoch, daß die größte Bedrohung für die Miniaturkämpfer nicht von pazifistischen Eltern ausgeht. Vielmehr toben ständig Kriege zwischen den unterschiedlich gefärbten Armeen, die mindestens so verbissen ausgetragen werden wie bei uns Menschen. Sie schlüpfen dabei in die Rolle eines Sergeanten, der insgesamt 28 zusammenhängende Einsätze zu bestehen hat. Unterteilt sind diese in drei Kampagnen, die für verschiedene Landschaftstypen stehen. Zunächst befinden Sie sich in einer Wüstenlandschaft, gelangen danach ins Gebirge, um schließlich in einer sumpfigen Flußlandschaft Ihre Pflicht zu erfüllen. Bei jeder Mission muß ein bestimmtes Teilziel erreicht werden; ob dies nun das Abfangen eines Spions ist oder die Befreiung von Kriegsgefangenen aus einem Lager.

In verstreut herumliegenden Kisten finden sich Waffen und diverses Ausrüstungsmaterial für unseren unerschrockenen Kämpfer. Während mit dem Flammenwerfer der Gegner zu handlichen Klümpchen geschmolzen wird, splittern beim Einsatz von Gewehren Stücke der getroffenen Figur ab, bis diese zerbricht. Um gegnerische Fahrzeuge besser abzuwehren, legt man an Engstellen Minenfelder an, ohne sich dabei selbst den Rückweg abzuschneiden. Panzerfäuste, Granatwerfer, Minensuchgeräte und Sprengstoff ergänzen das Arsenal. Praktischerweise können mit einigen Waffen Torbögen oder Brücken in die Luft gesprengt werden, um die Verteidigung zu erleichtern. Da die Spezialwaffen nur über wenig Munition verfügen, sollte deren Einsatz wohl überlegt sein. Mit der Sanitätsausrüstung lassen sich eventuelle Schäden am eigenen Soldaten schnell flicken. Mitunter muß ein Panzer, ein Jeep oder ein Lkw gefahren wer-



▲ Der Einsatzplan ist auf dieser Karte zu erkennen.



Eine gegnerische Stellung wird mit einem kleinen Trupp angegriffen.



Äußerst gefährlich sind feindliche Panzer, von denen man sich tunlichst fernhalten sollte.

Thomas Werner ★★★★

Nach mehreren Anläufen ist der Häuserkampf bestanden. Drei Dutzend gegnerische Plastiksoldaten und Kettenfahrzeuge müssen wohl zu Parkbänken umgeschmolzen werden. Da fährt ein zu mir gehörender Lastwagen unerwartet los und überrollt blindlings den davorstehenden Sergeanten ...

Bei Feuergefechten stellen sich die unterstellten Soldaten derart dusselig an, daß ich sie mitunter irgendwo stehen lasse und alles selbst erledige. Die Computergegner leiden ebenfalls an Gehirnschmalz-Mangel, doch wird dies durch massive Feuerkraft wieder wett gemacht.

Dennoch macht Army Men erstaunlich viel Spaß. Die Aufträge sind hart, doch stets höchst motivierend. Selbst wenn meist geduldiges Tüfteln erforderlich ist, findet sich schließlich eine Lösung. Gleichzeitig muß man ein Faible für hektische Aktionen haben, um im Granatenhagel zu überleben. Schnell fühlt man sich eng mit den Kunststoff-Soldaten verbunden und zittert fast wie bei einem realen Himmelfahrtskommando ums Überleben. Der Spieler muß immer hellwach sein und die feindlichen Stellungen möglichst im Kopf behalten. Wer gerne lange an schwierigen Stellen herumprobiert, wird sich bei Army Men mit Wonne in den Schlamm werfen. Leider fehlt eine Zwischen-Speichermöglichkeit während der laufenden Einsätze, wodurch dieses Programm für Choleriker völlig ungeeignet wird.

+ Witziges Plastiksoldaten-Flair

+ Herausfordernde Missionen

– Unfaire Stellen

– Beschränkte Einheitenintelligenz





Auf dem Übungsgelände können auch Handgranaten ausprobiert werden.

den, um überhaupt eine Chance gegen die schwerbewaffneten Truppen der Gegenseite zu haben.

Reaktion ist stets Trumpf, denn bei jedem Schritt können Infanteristen aus dem Gebüsch hervorspringen oder von irgendwo Kanonen das Feuer eröffnen. Zunächst agiert der Sergeant als Einzelkämpfer, doch das bleibt nicht lange so: Bei etlichen Missionen verfügen Sie über Ihnen unterstellte Einsatztrupps, denen einfache Befehle (folgen, angreifen, verteidigen) als Anweisung genügen. Bei Bedarf kann von Ihnen Luftunterstützung angefordert werden, beispielsweise um das Gelände von einem Aufklärungsflugzeug überfliegen zu lassen. Gegnerische Stellungen werden dadurch kurzzeitig sichtbar. Möglich sind zudem Luftangriffe auf beliebige Koordinaten oder das Absetzten von Fallschirmjägern. Letztere erwarten nach erfolgter Landung ebenfalls Ihre Anweisungen. Die Flugzeuge können allerdings nicht unbegrenzt abgerufen werden. Vorher muß der Spieler entsprechende Extra-Kisten finden, in denen quasi Gutscheine für derartige Aktionen verpackt sind.

Neulinge werden ihre Fähigkeiten zunächst auf dem liebevoll mit Zielattrappen ausstaffierten Übungsgelände trainieren. Hier können Sie sämtliche Waffen nach Herzenslust ausprobieren. Zudem lernt man den Umgang mit Sprengstoff und die Bedienung der Fahrzeuge. Im Mehrspielermodus stehen mehrere Karten und Spielziele zur Auswahl. Entweder man versucht, die gegnerische Fahne zu erobern, oder es muß eine bestimmte Zahl feindlicher Soldaten ausgeschaltet werden. **(tw)**

Army Men

Hersteller:	3DO	**3D-Karten:** –
Testversion:	Beta vom Mai '98	**Hardware, minimum:** Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/133, 32 MByte RAM
Sprache:	Deutsch	
Multi-Player:	1–4 (Netzwerk, Internet)	
Ca.-Preis:	100 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	**Sound:**	60
Einstieg:	60	**Komplexität:**	80
Steuerung:	60	**Multi-Player:**	70

Spielspaß: 71

Denkspiel für Fortgeschrittene

Tiny Trails

Der Wolf Whoofy hat es in »Tiny Trails« wahrlich nicht leicht: Ein böser Monarch, genannt der »Dumme König Rüdiger«, hat das ganze Land in einen Freizeitpark verwandelt und möchte knuffige Häschen zu Pantoffeln verarbeiten. Voller Heldenmut macht sich Whoofy also auf die Suche nach den Mümmelmännern und landet prompt im ersten Level. Ab diesem Punkt schlüpfen Sie in die Rolle des Wolfes und müssen sich Ihren Weg durch 60 Ebenen bahnen, welche in vier Welten unterteilt sind.



Um diesen tiefen Bach zu überbrücken und den hilflosen Hasen zu retten, schieben Sie einen Stein in das Flußbett.

Dies fällt jedoch nicht leicht, denn so einfach das Spiel beginnt, so schnell schießt auch der Schwierigkeitsgrad in die Höhe. Müssen Sie zu Beginn einfach nur den einen oder anderen Meister Lampe einsammeln, haben Sie später mit Hindernissen wie Flüssen oder fiesen Gegnern zu kämpfen. Insbesondere dort läßt die miserable Kameraführung Verwirrung und Frust aufkommen. Zum Glück existiert eine Art Levelübersicht, welche in den Pause-Modus eingebaut wurde. In puncto Rätsel hat Tiny Trails jedoch einiges zu bieten: So verschieben Sie in bester Sokoban-Manier Felsen oder hasten taktisch geschickt über sich auflösende Brücken. **(ps)**

Philipp Schneider 

Tiny Trails sieht zwar auf den ersten Blick wie ein herkömmliches Jump-and-run aus, entpuppt sich jedoch als kniffeliges Denk-Spiel. Die nette Grafik und die niedlichen Animationen täuschen jedoch nicht unbedingt über die Frust-Stellen hinweg. Besonders die verwirrende Kamera erweist sich als ernsthafter Mangel, denn nur allzu oft verliere ich dadurch den Überblick und plumpse etwa versehentlich in einen Bach.

+ Relativ leichter Einstieg

– nervige Hintergrund-Musik

Tiny Trails

Hersteller:	Virtual X-Citement	**3D-Karten:** 3Dfx, Direct3D
Testversion:	Beta vom Mai '98	**Hardware, minimum:** Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Deutsch	
Multi-Player:	–	
Ca.-Preis:	60 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	**Sound:**	50
Einstieg:	60	**Komplexität:**	40
Steuerung:	40	**Multi-Player:**	—

Spielspaß: 49

Sportspiel für Einsteiger

Game, Net & Match

Hören Sie schon das Gras von Wimbledon wachsen? Die Lust auf Tennisellbogen läßt sich mit Blue Bytes neuer Sportsimulation befriedigen.

Unter »Tenniseltern« versteht der Volksmund komplexbeladene Ehrgeizlinge, die dem sportlich begabten Nachwuchs große Ambitionen aufladen. Kaum kann die Lendenfrucht einen Schläger halten, wird tagtäglich über den Platz gehetzt. Nur ein siegreiches Kind ist ein gutes Kind; schließlich will Papa später mal Grund zum Steuernhinterziehen haben. Doch die Tennisblütezeit der späten 80er Jahre ist längst verblichen: Bobbeles Abschiedstour durchs Werbefernsehen läuft auf Hochtouren, Steffi nudelt im freien Fall die Weltrangliste herab.

Die Jugend läßt für ein paar Inline-Skates jeden Schläger liegen; Tennisbälle wirft man bevorzugt seinem apportierfreudigen Hund zu. Auf dem Friedhof der Trendsportarten findet so manche Tennis-Euphorie ihre letzte Ruhe; nebenan wird schon ein frisches Grab für den Boxsport ausgehoben. Zumindest der Misere des Computertennis kann geholfen werden. Blue Byte setzte bereits zu Beginn dieses Jahrzehnts mit »Great Courts 2« einen frühen Standard, der in Sachen Spielbarkeit nie geschlagen wurde. Damit auch im Zeitalter der 3D-Engines keine Grabesruhe auf dem Center Court herrscht, griffen die Mülheimer erneut zum Schläger. Mit dem externen Entwicklerteam Media Games stemmten sie »Game, Net & Match«, das wie eine Art inoffizielles »Great Courts 2 $^1/_2$« anmutet.



Vor dem Damendoppel werden die Talentwerte der beteiligten Spielfiguren zusammengefaßt.

Alle meine Schläge

Feuerknopf 1: Gerader Schlag
Der Standardschlag für gerade, plazierte Bälle mit viel Power und wenig Spin. Hart, aber für den Gegner leicht berechenbar.

Feuerknopf 2: Topspin
Der Ball bekommt viel Vorwärtsdrall ab und springt beim Aufprall ebenso schnell wie weit weg. Viel Drall, wenig Power.

Feuerknopf 3: Slice/Stop
Angeschnittener, langsamer Ball mit Rückwartsdrall und niedriger Flugkurve. Wird zum Stopball, indem man ihn angeschnitten hinters Netz plaziert.

Feuerknopf 4: Lob
Extrem hoher Ball, der bevorzugt gegen ans Netz stürmende Gegner eingesetzt wird.



▲ Um diesen 207-km/h-Aufschlag zu returnieren, ist beidhändige Schlagkraft gefordert.

Die 3D-Musken läßt man dezent spielen. Sachte wird während der Ballwechsel gezoomt, ohne dabei die Übersicht zu meucheln. Konservative Grafikgeschmäcker werden bei den vier alternativen Blickwinkeln fündig. Die 3D-Kartenunterstützung ist bitter nötig; ohne Beschleuniger ist das Spieltempo erst oberhalb eines P/200 halbwegs genießbar. Solide und vertraut die Steuerung: Vier Feuerknöpfe werden bemüht, um geraden Schlag, Slice, Topspin und Lob einzusetzen. Erwischen Sie den Ball ab einer bestimmten Höhe, wird automatisch ein Volley daraus. Entscheidend für Power und Richtung ist die Verweildauer des Feuerknopfs in gedrücktem Zustand. Erst wenn Sie den Button loslassen, wird der Schlag ausgeführt. Je länger Ihre Spielfigur ausholen konnte, desto strammer der Return. Mit den Richtungstasten verpassen Sie dem Ball einen zarten Zusatzdrall in die gewünschte Ecke. Wie cross geschlagen wird, hängt von der Stellung Ihres Spielers im Moment der Ballannahme ab. Die Fertigkeiten auf Asche, Gras, Beton oder Teppich hängen von



Im Anschluß an jeden Ballwechsel gewährt die 3D-Engine etwas grobschlächtig wirkende Nahansichten.

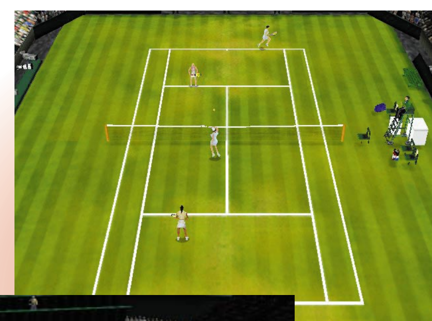




Leichtes Spiel: Gegen die Computergegner kommen Sie rasch zu Erfolgserlebnissen.

Talentwerten Ihrer Figur ab. Insgesamt zwölf Phantasiespieler stehen zur Wahl; die Damen und Herren verfügen über individuelle Werte in sechs Kategorien. Im »Saison«-Modus basteln Sie sich einen Filzball-Repräsentanten nach Maß und verteilen nach Belieben die begrenzte Anzahl an Talentpunkten. Im Laufe der Saison haben Sie die Wahl zwischen über 100 Turnieren. Je besser ein Wettkampf dotiert ist, desto stärkere Gegner lockt er an. Wenn Sie einen Topspieler in der ersten Runde vorgesetzt bekommen, hat das durchaus Vorteile: Nach etwas Training an der Ballmaschine haut man die Computergegner in die Pfanne und sammelt reichlich Weltranglistenpunkte. Hehres Ziel ist es natürlich, im Saisonverlauf von Platz 101 der Weltrangliste an die Spitze zu stürmen. Übung macht zudem den Meister: Von Turnier zu Turnier sammelt Ihre Spielfigur Erfahrungspunkte, die sich in steigenden Talentwerten auszahlen.

Viel Mühe gibt sich Blue Byte in Sachen Multiplayer. Bis zu vier Spieler können an einem PC antreten, um sich im Doppel zu messen. Sie können aber auch per Netzwerk und Internet nach Partnern suchen. Mit Chat-Raum, Ranglisten und komfortabler Gleichgesinnten-Vermittlung ist der Blue-Byte-Server dabei behilflich, den richtigen Partner für das Online-Tennis zu finden. Ein herausfordernder Spielmodus, der angesichts seines Telefonrechnungs-Sprengpotentials eigentlich von der Telekom gesponsert werden sollte. **(hl)**





Für jeden etwas: Insgesamt fünf Grafikansichten stehen zur Wahl.

Heinrich Lenhardt ★★★★

Ein Tennisspiel wie Anke Huber: beherrscht die Basics und hat Talent. Aber bei Detail-Feinschliff und Ausstrahlung wird es so holprig, daß ernsthafter Superstar-Status unerreichbar ist.

Bei Steuerung und Spielbarkeit leistet sich Game, Net & Match keine Doppelfehler. Mit einem 4-Button-Gamepad haben Sie die Aktionen Ihres Sportlers sehr gut unter Kontrolle. Wie geschmiert plaziert man Schläge und forciert Netzattacken. Doch die Tücken liegen im Detail. So läßt sich die Grafikansicht nur im Hauptmenü, aber nicht während einer Partie ändern. Eine Replay-Funktion zur Wiederholung schöner Szenen wird vermißt.

Und bei allem Respekt vor der 3D-Engine, die aus Versatzstücken des Heli-Shooters Extreme Assault besteht: Nach einem Ballwechsel staksen die Spieler in Nahaufnahme derart steif übers Feld, als hätten sie einen Hubschrauber verschluckt. Die mitunter unglücklich helle Farbwahl der Bodenbeläge macht es zudem unnötig schwer, den Ball zu erkennen.

Die Spielvarianten reißen's etwas heraus: Solisten werden durch die Aussicht auf Preisgeldsammlung und Weltranglisten-Punkte bei Laune gehalten. Wer ins Internet strebt, wird den Blue-Byte-Server lieben, der vorbildlich Online-Turniere vermittelt und eine eigene Punkteliste führt. Diese Multiplayer-Möglichkeiten sind für längerfristige Spielfreude auch bitter nötig, denn die Computergegner erweisen sich als zu schwach. Mit simplem Serve & Volley schieße ich jeden Weltranglisten-Protz gnadenlos ab.

Tröstlich: In Zeiten der Tennisnot ist Game, Set & Match immer noch das relativ beste, was Ihnen innerhalb dieses Genres am PC passieren kann.

- **+ Solide, ausgereifte Steuerung**
- **+ Motivierender Saison-Modus**
- **+ Viele Turnier-Varianten**
- **– Animationen lieblos**
- **– Schwache Computergegner**
- **– Spröde Präsentation**

Game, Net & Match

Hersteller:	Blue Byte	**3D-Karten:**	Direct 3D, 3Dfx
Testversion:	Beta vom Mai '98	**Hardware, minimum:**	Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	1–4 (PC, Netzwerk, Internet)		
Ca.-Preis:	90 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	50	Sound:	40
Einstieg:	70	Komplexität:	60
Steuerung:	80	Multi-Player:	80

Spielspaß: 71

SF-Action für Einsteiger und Fortgeschrittene

Xenocracy

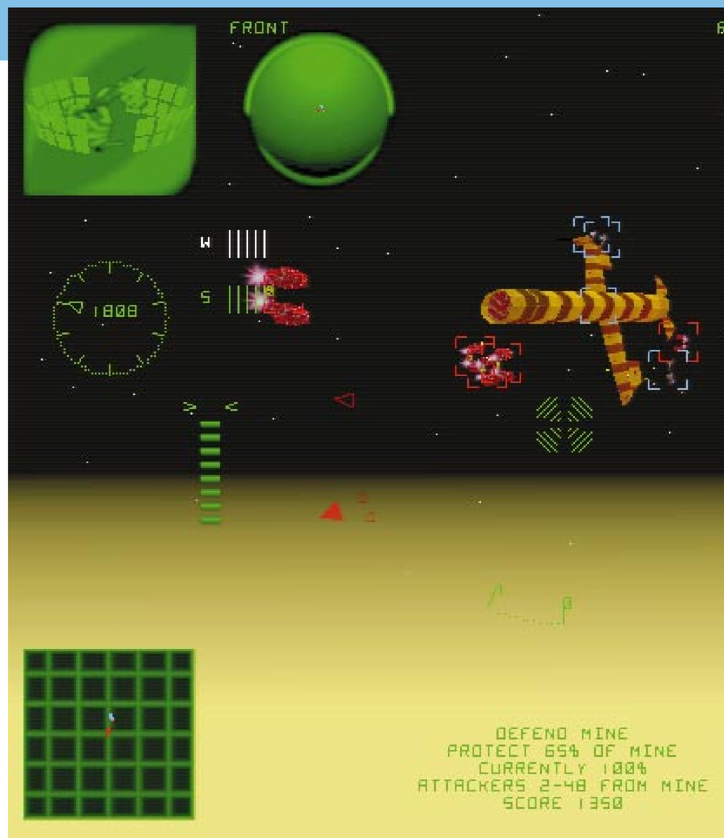
Ein gewohnter Anblick in der Tagesschau: hilflose Blauhelme, die sich vor Aggressoren im Gebüsch verstecken. Die UNO der Zukunft kennt derartige Sorgen nicht.

Hört her, Ihr Friedensapostel und Blumenkinder: Die Schöpfer von »Xenocracy« haben eine gute und eine schlechte Nachricht für Euch. Zuerst die Gute: Auch in vielen tausend Jahren wird es die Menschheit noch geben. Und die Schlechte: Nach wie vor ist es die größte Freude unserer Nachkommen, sich gegenseitig umzubringen.

An die Stelle des schnöden Mammons tritt das Wundermineral Lycosite, um das sich die vier besiedelten Planeten Merkur, Venus, Erde und Mars wie kleine Kinder balgen. Ermöglicht doch allein dieser Rohstoff die überlichtschnelle Raumfahrt. Sind auch Sie ergrimmt über diese Zukunftsaussichten, liebe Leser? Ein Trost bleibt Ihnen doch! Bei der UPN, einer übergeordneten Behörde, die von allen Planeten akzeptiert und mit Geld unterstützt wird, ist noch eine Stelle frei. Drohen Konflikte zwischen den vier Planeten, treten Sie als mäßigende Kraft in Aktion. Fünf Raumschiffe können gewählt werden, um den Konfliktparteien Vernunft in die Holzköpfe zu hämmern. Vom leichten Scout über schnittige Kampfschiffe bis hin zu schweren Bombern ist die Auswahl reichhaltig. Und da Ihre Raumer konventionellen Gleitern hoch überlegen sind, haben Sie trotz zahlenmäßiger Überlegenheit der Gegner eine faire Chance.

Eifrig sind die vier Supermächte dabei, Lycosite von den Monden der Planeten Jupiter und Saturn abzubauen und auf die Heimatplaneten zu transportieren. Das sorgt für Probleme: Frachter werden überfallen, die Minen-Schürfrechte wechseln alle paar Monate und werden dann nur widerwillig abgegeben. Hier kommen Sie ins Spiel. In einer Videosequenz schildern Ihnen die jeweiligen Vertreter der Planeten typische bedrohliche Situationen. Ein Beispiel wäre etwa, daß die venusische Diplomatin behauptet, die Mine auf dem Jupitermond Titan würde von Mars-Einheiten angegriffen. Der Mars-Abgesandte verweist hingegen auf eine vorliegende Übernahme-Erlaubnis der UPN. Wer sagt hier die Wahrheit? Obendrein sollten Sie vor der Parteiergreifung einen Blick auf das aktuelle Kräfteverhältnis werfen. Ihr oberstes Gebot lautet, alle Planeten auf dem gleichen Niveau zu halten – ein im All-Alltag sehr schweres Unterfangen. Ist der Mars mächtig stark und die Venus heftig geschwächt, sollten Sie daher auf die Erlaubnis pfeifen und den Mars nicht unterstützen. Nur so können sich die Machtverhältnisse wieder etwas angleichen. Außerdem müssen Sie bedenken, daß immer mehrere Konfliktsituationen zur gleichen Zeit vorliegen. Die vernachlässigten Fälle beeinflussen den Machtkampf ebenfalls.

Die Aufträge strotzen trotz dieser verwickelten Situation nicht gerade vor Abwechslung. Sie können einen Konvoi beziehungsweise eine Mine beschützen oder dafür sorgen, daß diese den Angreifern in die Hände fallen. Ab und an gilt es noch, eine Piratenbasis auszuräuchern. Ihr Raumschiff, das Sie ganz nach Geschmack wählen und bewaffnen können, fliegt dann auf die bedauernswerten feindlichen Kräfte zu. Geschossen wird mit verschiedenen Kalibern wie Laserstrahlen, einer Art Maschinengewehr und selbstlenkenden Raketen. Stets haben Sie einen Waffenoffizier an Bord, der Ihnen ähnlich fürsorglich unter die Arme



Eine typische Xenocracy-Szene: Die blauen Erdlinge greifen einen Erzmond an, die roten Marsianer unterstützen uns bei der Abwehrschlacht.

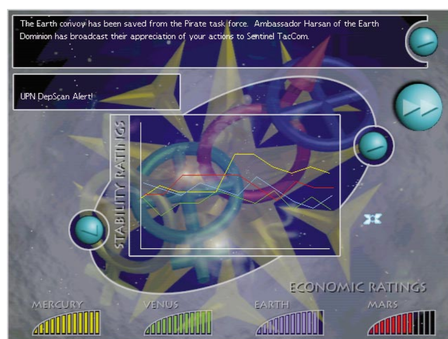


Diese Minenkolonie gilt es unter Einsatz aller Kräfte zu beschützen.



Obwohl dieser Angriffsfrachter schon in Fetzen geschossen wurde, ist er immer noch nicht besiegt.







Selbst aus nächster Nähe wirken die Raumschiffe keineswegs pixelig.

◀Diese wichtige Tabelle beschreibt das Kräfteverhältnis der vier Supermächte zueinander.

greift wie R2D2 einem X-Wing-Piloten: Er scannt nach feindlichen Einheiten und berechnet den Zielvorhalt für Sie. Wie es sich gehört, verfügen Sie über einen Fundus von fünf verschiedenen Offizieren mit unterschiedlichen Eigenschaften. Wenn Sie wollen, unterstützt Sie einer dieser Leute auch als Flügelmann in einem zweiten Raumschiff.

Sie können noch so gut fliegen und jede Mission gewinnen: Werden einzelne Planeten zu schwach, streichen Sie Ihnen ihre Unterstützung. Im schlimmsten Fall werden Sie sogar vom Präsidenten der UPN gefeuert. Gelingt es Ihnen aber, die wirtschaftliche Stärke aller Planeten ungefähr gleich zu halten, werden Sie bald auf einem Haufen Credits sitzen. Als weise Wägender stecken Sie die nicht unter die Matratze, sondern investieren in die Entwicklung neuer Technologien. Acht verschiedene Forschungsbereiche wie Laser oder Tarnvorrichtungen gibt es, mit denen Sie Ihren technologischen Vorsprung den vier Allianzen gegenüber immer mehr ausbauen können. Und das wird sich eines Tages auszahlen. Spielen Sie lange genug, bricht nämlich unvermutet eine außerirdische Rasse im Sonnensystem ein und stürzt sich auf die vorhandenen Lycosite-Minen. Unter Vertilgung der Mineralien vermehrt sie sich ungehemmt und bedroht die gesamte Menschheit. Vielleicht wird diese Bedrohung ja dafür sorgen, daß die vier Machtblöcke einen dauerhaften Frieden schließen werden. Zunächst aber haben Sie noch eine weitere Sorge am Hals, die Sie von Einsatz zu Einsatz hetzen lassen wird.

Abschließend noch eine Warnung: Unsere englische Verkaufsversion hatte einen handfesten Bug. Jedesmal, wenn man sich die Informationen zu einzelnen Raumschiffen anschaute, stürzte das Programm ab. In der deutschen Version sollte dieser Fehler aber behoben werden. **(uh)**

Udo Hoffmann ★★★★

»Har!«, dachte ich vorfreudig erregt, »Mit diesem Test hab ich das große Los gezogen.« Rund 70 verschiedene Raumschiffklassen locken. Erregte Streitgespräche zwischen verschiedenen Parteien möbeln die Missionsbriefings auf. Von der Idee, für eine Machtbalance zwischen den Supermächten sorgen zu müssen, war ich ebenfalls angetan. Und die Grafik fällt mit ihrer Farbenpracht sofort ins Auge.

Doch die Gleichung »tolle Ansätze = tolles Spiel« ging nicht auf. Je länger ich spielte, desto mehr Mankos offenbarten sich. In den Videos hat immer die Partei Recht, die sich als erste zu Wort meldet. Spätestens nach der zehnten Mission schaut man sie sich deshalb gar nicht mehr an, da wirken selbst die meisten Bundestagsdiskussionen sinnvoller. Die vielen Raumschifftypen hätte man sich schenken können: Egal, auf welchen Gegner ich losgehe, mit der Taktik, meine Schilde zu verstärken, besiege ich jeden ohne besondere Anstrengung. Individuelle Merkmale der einzelnen Planeten sind auch nicht auszumachen; außerdem kann man zu den einzelnen Parteien keine Bindung aufbauen, da man ja ständig die Seiten wechseln muß. Und die Aliens erscheinen zu spät. Bis sie auf den Plan treten, habe ich mindestens ein Dutzend Mal die fünf Standardmissionen durchgekaut. Gähnen im Weltraum.

+ Grafik beeindruckend

+ Viele Gegnertypen …

– … die sich spielerisch kaum auswirken

– Abwechslung verzweifelt gesucht



Im weiteren Verlaufe Ihres Kampfes für Menschenrecht und kostengünstiges Flugbenzin treffen Sie auf diese unheimlichen Alien-Raumer, deren Schwächen in einer genaueren Analyse aufgedeckt werden.

Xenocracy

Hersteller:	Grolier Interactive/Ubi Soft	**3D-Karten:**	Direct 3D, 3Dfx, Riva
Testversion:	Importversion 1.0	**Hardware, minimum:**	Pentium/133, 16MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95		
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Multi-Player:	1–8 (Netzwerk, Internet)		
Ca.-Preis:	100 Mark		

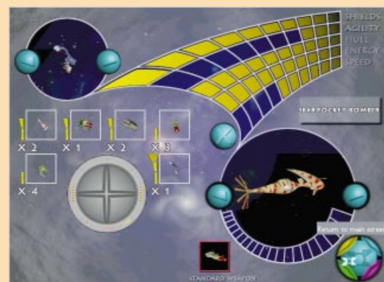
PC PLAYER Wertung

Grafik:	80	Sound:	60
Einstieg:	70	Komplexität:	60
Steuerung:	70	Multi-Player:	60

Spielspaß: 67

Xenocracy und X-COM: Interceptor im Vergleich

Gleich zwei neue Weltraumsimulationen versuchen in dieser Ausgabe, an der Führungsposition des »Wing Commanders« zu rütteln. Mit Aussicht auf Erfolg?

	Xenocracy [Spielspaß: 67]	X-COM: Interceptor [Spielspaß: 75]	Wing Commander Prophecy [Spielspaß: 85]
Szenario	 Xenocracy: Vier Planeten unseres Sonnensystems kommen ohne Ihre Hilfe als Schlichter nicht miteinander aus. Piraten und Aliens verwirren die Lage noch mehr.	 X-COM: Als Kommandant der X-COM-Stationen beschützen Sie irdischer Konzerne vor Außerirdischen und entdecken dabei eine tödliche Gefahr.	 WCP: Die Kilrathis sind keine Bedrohung mehr. Diesen Part übernimmt nun eine eklige Insektenrasse mit riesigen Raumschiffen und überlegener Technologie.
Cockpit	 Xenocracy: Ihre Cockpit-Anzeigen sind uneingeschränkt wandelbar, von spartanischen Angaben bis hin zum Informationsoverkill ist alles möglich.	 X-COM: Um eine bessere Sicht nach draußen zu gewinnen, läßt sich diese Darstellung des Cockpits auch einfach wegschalten.	 WCP: Je nachdem, welchen Raumer Sie fliegen, verändert sich die Bordansicht ein wenig. Alle Cockpits sind übersichtlich und leicht zugänglich.
Raumschiffe	 Xenocracy: Sie haben stets freie Wahl zwischen fünf höchst unterschiedlichen Raumschiffen. Außerdem dürfen Sie nach Belieben die Bewaffnung verändern.	 X-COM: Maximal drei Raumschifftypen können von Ihnen geflogen werden. Diese sind jedoch frei ausrüstbar, insofern Sie über genügend Geld verfügen.	 WCP: Insgesamt sieben Raumschiffe werden Ihnen im Verlauf der Kampagne zugänglich. Nur selten allerdings nehmen Sie Einfluß auf das zu fliegende Modell.
Besonderheiten	 Xenocracy: Die Vertreter der einzelnen Planeten versuchen, Ihnen mit aufwendigen, aber spielerisch belanglosen Missionbriefings schönzutun.	 X-COM: Dieses Spiel zeichnet sich durch zahlreiche strategische Elemente und ein eigenes Wirtschaftssystem aus.	 WCP: Spezialität der Wing Commander-Reihe sind die nach wie vor höchst professionellen und sehenswerten Videofilme.

GOLD PLAYER



Geschicklichkeitsspiel für Fortgeschrittene und Profis

Gex 3D

Enter the Gecko

Wer braucht schon Godzilla? Im Lager der 3D-Hüpfspiele sind andere Reptilien federführend. Die mit Gags gespickte TV-Trash-Tour von Gex schüchtert Kroko-Konkurrent Croc ernsthaft ein.



▲ Kleiner Gex ganz groß: Mit dem Aufzug geht es im Toon TV nach oben.

Geld regiert die Welt: Eigentlich wollte Gex, grüner Reptil-Agent im Ruhestand, seinen Lebensabend mit ausschweifendem Fernseh- und Fast-Food-Konsum zubringen. Doch eines Abends stehen zwei düstere Herren in seinem Wohnzimmer und bitten den Gecko mit sanfter Gewalt und einem Koffer voll Bargeld darum, wieder in den Staatsdienst zu treten. Rez, sein Erzfeind aus längst vergangenen 2D-Tagen, ist wieder aktiv und droht, das Fernsehprogramm der Vereinigten Staaten in den Abgrund zu reißen. Auch, wenn es dort eigentlich nicht mehr viel zu reißen gibt, macht unser Held sich auf, in »Gex 3D: Enter the Gecko« dem finsteren Treiben ein Ende zu machen.



Fast geschafft: Im Hintergrund lauert die begehrte Fernbedienung für Gex-san.

Das ist einfacher gesagt, als getan: Sie können dem Bösewicht nur dann die Flausen austreiben, wenn Sie genug Fernbedienungen in den acht Erfolgsprogrammen wie »Toon TV« oder dem »Kung-Fu Theater« aufstöbern. Die wichtigsten sind die roten: Bis zu drei Stück sind in jedem Kanal versteckt. Doppelt gut für die Langzeitmotivation, denn zum einen müssen Sie dafür unterschiedliche Aufgaben wie »Erledige zwei Hasenjäger.« oder »Suche fünf Riesenpilze.« meistern, zum anderen öffnen sich fortgeschrittene Fernsehfreuden (sprich: neue Level) erst dann, wenn Sie genug Fernbedienungen eingesackt haben. In jeder TV-Welt sind außerdem noch zwei silberne Knöpfchenkästchen versteckt. Drei davon verschaffen Ihnen Zugang zu einem Bonus-Level, in dem Sie beispielsweise in Indiana-Jones-Manier gegen die Zeit nach Diamanten suchen müssen. Schaffen Sie das, winkt eine goldene Fernbedienung – derer vier bahnen den Weg in einen Geheimlevel.

Auf dem Weg zu den begehrten Fernsteuerungen stoßen Sie auf allerlei Hindernisse: Im Grusel-Kanal sind das zum Beispiel totenkopfwerfende Gespenster oder untote Messerstecher, denen Sie

Heinrich Lenhardt ★★★★

Der Wunsch nach tadelloser Spielbarkeit pulsiert in mir stärker als das Bedürfnis nach zahllosen Insider-Gags. Ergo rotiert meine Euphorie nur auf gebremster Schaumstufe, denn in Sachen Durchblick und Gradlinigkeit gewinnt Gex 3D keine Oscars. Generell sind mir die Level etwas zu unübersichtlich und überladen (»Wo muß ich eigentlich hin?«-Effekt).

Die unglückliche Kameraführung macht das Leben auch nicht leichter. Je nach Schwenk bekommt Gex plötzlich eine andere Laufrichtung verpaßt. Konkurrent Croc ist sicher nicht so abwechslungsreich, aber – zumindest meiner Meinung nach – zugänglicher und charmanter.

+ Jump-and-Run mit Tiefgang

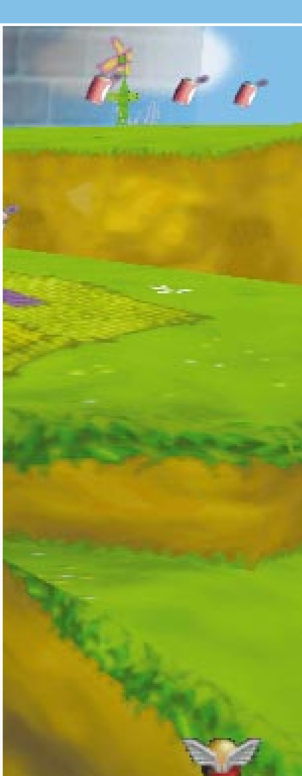
– Unübersichtliche Level

– Unglückliche 3D-Kameras



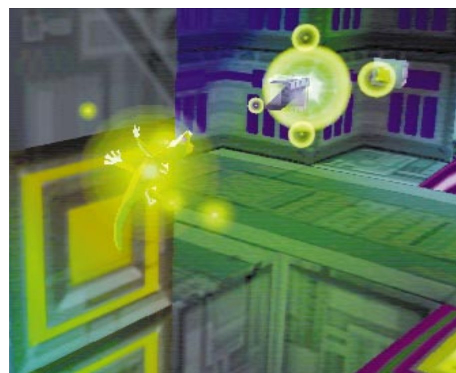


Gags mit Gex: Gex Bunny gibt Elmer Fudd eins auf die Mütze und läuft anschließend auf dem Eis.





▲ Neulich, im Bonus-Level: Indiana Gex auf der Suche nach den verborgenen Diamanten.



Nicht nur Uhus können kleben: Gex krabbelt munter die Wand entlang.

mit einem beherzten Schwanzhieb entgegentreten. Doch Obacht: Ein Kontakt mit einem Gegenspieler kostet einen von vier Energiepunkten – sind alle futsch, ist eins Ihrer fünf Leben vorbei. Einen Sturz auf den Boden überlebt Gex hingegen beschwerdefrei.
Mit dem verlängerten Hinterteil stoßen Sie sich auch zu einem Supersprung ab, der Sie höher hinaus als der normale Hüpfer bringt. Aus dem Lauf setzt Gex sogar zu einem weiten Karate-Flug an. Seine Zunge hilft dem grünen Reptil dabei, an wackeligen Stellen nicht von einer Plattform hinabzufallen. Außerdem schnappt sich die Echse damit Fliegen, die aus kaputtgeschlagenen Fernsehern entweichen. Dafür gibt es zum Beispiel volle Lebensenergie, Unverwundbarkeit oder ein Bonus-Leben. An manchen Stellen geht Gex auf allen Vieren die Wände hoch – sehr praktisch, wenn es sonst keinen Ausweg mehr gibt.

Gex 3D läuft ausschließlich (!) auf 3Dfx-Karten. Das aber rasant: Die Kamera schwirrt nur so um unseren Helden herum, und die Grafik präsentiert sich kunterbunt wie in einem Zeichentrickfilm. Sie dürfen wählen, wie dicht Sie hinter dem geschuppten Helden herlaufen (weit weg, nah, ganz nah) und außerdem einstellen, ob der Blickwinkel automatisch, manuell oder halbautomatisch gewählt wird. Gespeichert wird nach dem erfolgreichen Auffinden einer Fernbedienung. Dabei zeigt das Programm an, wieviel Prozent vom Spiel Sie schon gesehen haben. Die Hintergrundmusik ertönt direkt von der CD und paßt ausgezeichnet zum jeweiligen Szenario: Im Kung-Fu Theater erklingen Wah-wah-Gitarren wie aus der besten Vorabendserie, und in Circuit Central hämmert dezent-dumpfer Techno-Sound aus den Tieftönern. Die Soundeffekte verstärken den zeichentrickartigen Spielcharakter, und Gex' loses Mundwerk ist das Tüpfelchen auf dem I: »I'm the perfect weapon.« meint er in seinem roten Kung-Fu-Dress, während er einen Zombie im Gruselkanal mit »You smell like I feel.« begrüßt. **(ra)**



Gilligex Island: Im Mini-Spiel muß unser grüner Freund den Attacken der Insulaner ausweichen.

Roland Austinat ★★★★★

Gex 3D zieht alles durch den Kakao, was den TV- und Kinojüngern heilig ist. Das machen Level-Untertitel wie »Tuesday the 12th«, »Samurai Night Fever« oder »The Spy who loved himself« schnell klar. Dazu gibt es direkte und versteckte Anspielungen in Fülle: Treten im Vorspann die Agenten in Ihr Wohnzimmer, ertönt eine Variante der Akte-X-Titelmusik, und in Toon TV stolpern Sie an einem Felsen über einen Abdruck von Wile E. Coyote. Wenig später dürfen Sie in Hasenverkleidung Elmer Fudd verprügeln – herrlich!
Gex' Designer haben die dreidimensionalen TV-Welten hochgradig motivierend gestaltet: Selbst bei einem scheinbar übermächtigen Gegner oder einem Sprung ins Nichts können Sie sicher sein, daß ein paar Ecken weiter ein Hilfsmittel beziehungsweise Aufzug versteckt ist. Nur einige wenige Kameraschwenks können kurzfristig verwirren, doch mit einem guten Gamepad und der halbautomatischen Kameraführung gleichen Sie das schon nach kurzer Zeit fast intuitiv wieder aus. Wenn Ihnen ein clever gestaltetes 3D-Jump-and-run zusagt und Sie obendrein noch ein Kinofan sind, ist Gex 3D genau das Richtige für Sie.

- **+ Sehr faires Level-design**
- **+ Hohe Langzeit-motivation**
- **+ Herrliche TV- und Kino-parodien**
- **– Ab und zu hakelige Kamera-schwenks**

Gex 3D: Enter the Gecko

Hersteller:	Crystal Dynamics/Ubi Soft
Testversion:	Beta vom Mai '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	–
Ca.-Preis:	100 Mark

3D-Karten: 3Dfx
Hardware, minimum: Pentium/133, 16 MByte RAM, 3Dfx-Karte
Hardware, Empfehlung: Pentium/200, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte, Gamepad

PC PLAYER Wertung

Grafik:	80	Sound:	90
Einstieg:	80	Komplexität:	80
Steuerung:	80	Multi-Player:	–

Spielspaß: 82

Simulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

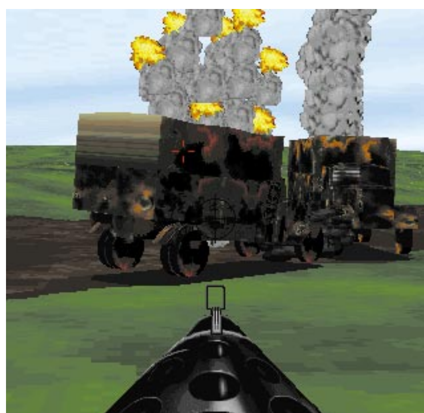
Panzer Commander

Mit Direct3D-Unterstützung und realistischem Panzermodell will SSI »Armored Fist 2« vom Thron der Action-Simulationen stoßen. Wie der Kampf M1A2 gegen Tiger und über 20 andere Panzertypen ausgeht? Lesen Sie nur weiter ...

Ganz im Gegensatz zu »M1 Tank Platoon 2« und »iPanzer '44« konzentrieren sich die Designer hier auf das reine Panzerfahren, taktisches Vorgehen wie in »Armored Fist 2« wird nur rudimentär von Ihnen verlangt. Die Kommandos für Ihre Zugmitglieder beschränken sich auf grundsätzliches – ihr Verhalten dabei ist allerdings sehr einfältig. Ansonsten kümmern Sie sich um die Steuerung Ihres Vehikels, wobei auf Wunsch ein Autopilot zur Verfügung steht. Auch das Ausrichten der Kanone können Sie der CPU überlassen. Über 20 deutsche, amerikanische, englische und russische Panzer stehen im Fuhrpark. Die leicht bewaffnete, aber fixe britische »Mathilda« bewältigt Steigungen weitaus besser als das deutsche Ungetüm »Tiger«, das niemals ein Strafmandat für zu schnelles Fahren in 30-km/h-Zonen bekommen wird.



Der Tiger zeigt seine Krallen: Die sowjetischen Panzer vom Typ »Josef Stalin« müssen weichen. (Direct3D)



Das Maschinengewehr eignet sich vor allem für »weiche« Ziele wie diese Lkws. (Software)

So ausgerüstet absolvieren Sie auf allen vier Seiten insgesamt 48 Einzelmissionen, an Feldzügen werden Ihnen auf deutscher und russischer Seite jeweils drei Kampagnen angeboten. Ein halbwegs komfortabler Editor ist ebenfalls auf der CD. Das Verhalten der Tanks entspricht weitgehend der Realität. Aufgrund der damaligen Zielerfassungen ist es fast unmöglich, während der Fahrt zu treffen, also sollten Sie zum Schießen stehenbleiben. Die Präsentation ist trotz Unterstützung von Beschleunigerkarten eher durchschnittlich, das Terrain hat zwar viele Höhen und Senken, die Wälder machen aber einen zweidimensionalen Eindruck. Zumindest haben alle Nationen ihre eigenen Sprachsamples. **(mash)**



Auch in die Wüste geht es, hier auf britischer Seite. Die Kettenspuren verschwinden übrigens nach kurzer Zeit. (Direct3D)

Martin Schnelle ★★★★

Panzer Commander bietet trotz der realistischen Fahrphysik hauptsächlich Geradlinigkeit. Das reine Fahren macht vor allem mit Lenkrad und Pedalen Spaß, denn auf diese Weise läßt sich das Kettenungetüm gut kontrollieren. So können Sie den Tank allein mit dem Gas an einer Schräge auf Position halten. Weitaus schlimmer dran sind da Ihre Mitstreiter, die Ihnen manchmal folgen, manchmal auch nicht, und selten von sich aus tun, was sinnvoll wäre.

Gott sei dank sind die Gegenspieler nicht minder unterbelichtet. Kein Fahrzeug versucht, mich auszumanövrieren, alle rasen sie direkt auf mich zu. Die Missionsstruktur ändert sich zudem kaum: Klappern Sie alle Wegpunkte ab und zerbröseln alles, was Ihnen vor die Kanone kommt. Nichtsdestotrotz bekommen Sie kurzweilige Panzeraction, die aber mit Armored Fist 2 nicht mithalten kann.

+ Gutes Fahrmodell

– Schlechte KI der Mitfahrer und Gegner

– Abwechslungsarmer Missionsaufbau

Panzer Commander

Hersteller:	SSI/Mindscape	**3D-Karten:** Direct3D
Testversion:	Beta vom Mai	**Hardware, minimum:** Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	
Sprache:	Deutsch	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/233 MMX, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Multi-Player:	1–6 (Netzwerk, Internet)	
Ca.-Preis:	100 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	70
Einstieg:	70	Komplexität:	40
Steuerung:	70	Multi-Player:	80

Spielspaß: 66

Simulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

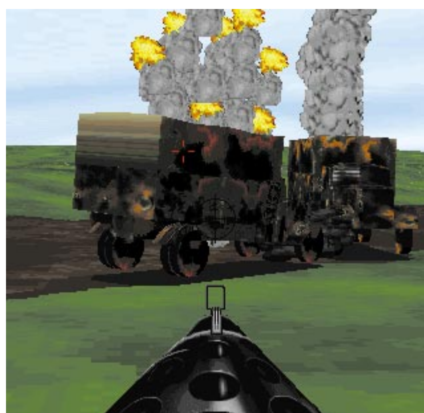
Panzer Commander

Mit Direct3D-Unterstützung und realistischem Panzermodell will SSI »Armored Fist 2« vom Thron der Action-Simulationen stoßen. Wie der Kampf M1A2 gegen Tiger und über 20 andere Panzertypen ausgeht? Lesen Sie nur weiter ...

Ganz im Gegensatz zu »M1 Tank Platoon 2« und »iPanzer '44« konzentrieren sich die Designer hier auf das reine Panzerfahren, taktisches Vorgehen wie in »Armored Fist 2« wird nur rudimentär von Ihnen verlangt. Die Kommandos für Ihre Zugmitglieder beschränken sich auf grundsätzliches – ihr Verhalten dabei ist allerdings sehr einfältig. Ansonsten kümmern Sie sich um die Steuerung Ihres Vehikels, wobei auf Wunsch ein Autopilot zur Verfügung steht. Auch das Ausrichten der Kanone können Sie der CPU überlassen. Über 20 deutsche, amerikanische, englische und russische Panzer stehen im Fuhrpark. Die leicht bewaffnete, aber fixe britische »Mathilda« bewältigt Steigungen weitaus besser als das deutsche Ungetüm »Tiger«, das niemals ein Strafmandat für zu schnelles Fahren in 30-km/h-Zonen bekommen wird.



Der Tiger zeigt seine Krallen: Die sowjetischen Panzer vom Typ »Josef Stalin« müssen weichen. (Direct3D)



Das Maschinengewehr eignet sich vor allem für »weiche« Ziele wie diese Lkws. (Software)

So ausgerüstet absolvieren Sie auf allen vier Seiten insgesamt 48 Einzelmissionen, an Feldzügen werden Ihnen auf deutscher und russischer Seite jeweils drei Kampagnen angeboten. Ein halbwegs komfortabler Editor ist ebenfalls auf der CD. Das Verhalten der Tanks entspricht weitgehend der Realität. Aufgrund der damaligen Zielerfassungen ist es fast unmöglich, während der Fahrt zu treffen, also sollten Sie zum Schießen stehenbleiben. Die Präsentation ist trotz Unterstützung von Beschleunigerkarten eher durchschnittlich, das Terrain hat zwar viele Höhen und Senken, die Wälder machen aber einen zweidimensionalen Eindruck. Zumindest haben alle Nationen ihre eigenen Sprachsamples. **(mash)**



Auch in die Wüste geht es, hier auf britischer Seite. Die Kettenspuren verschwinden übrigens nach kurzer Zeit. (Direct3D)

Martin Schnelle ★★★★

Panzer Commander bietet trotz der realistischen Fahrphysik hauptsächlich Geradlinigkeit. Das reine Fahren macht vor allem mit Lenkrad und Pedalen Spaß, denn auf diese Weise läßt sich das Kettenungetüm gut kontrollieren. So können Sie den Tank allein mit dem Gas an einer Schräge auf Position halten. Weitaus schlimmer dran sind da Ihre Mitstreiter, die Ihnen manchmal folgen, manchmal auch nicht, und selten von sich aus tun, was sinnvoll wäre.

Gott sei dank sind die Gegenspieler nicht minder unterbelichtet. Kein Fahrzeug versucht, mich auszumanövrieren, alle rasen sie direkt auf mich zu. Die Missionsstruktur ändert sich zudem kaum: Klappern Sie alle Wegpunkte ab und zerbröseln alles, was Ihnen vor die Kanone kommt. Nichtsdestotrotz bekommen Sie kurzweilige Panzeraction, die aber mit Armored Fist 2 nicht mithalten kann.

+ Gutes Fahrmodell

– Schlechte KI der Mitfahrer und Gegner

– Abwechslungsarmer Missionsaufbau

Panzer Commander

Hersteller:	SSI/Mindscape	**3D-Karten:**	Direct3D
Testversion:	Beta vom Mai	**Hardware, minimum:**	Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/233 MMX, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	1–6 (Netzwerk, Internet)		
Ca.-Preis:	100 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	**Sound:**	70
Einstieg:	70	**Komplexität:**	40
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	80

Spielspaß: 66

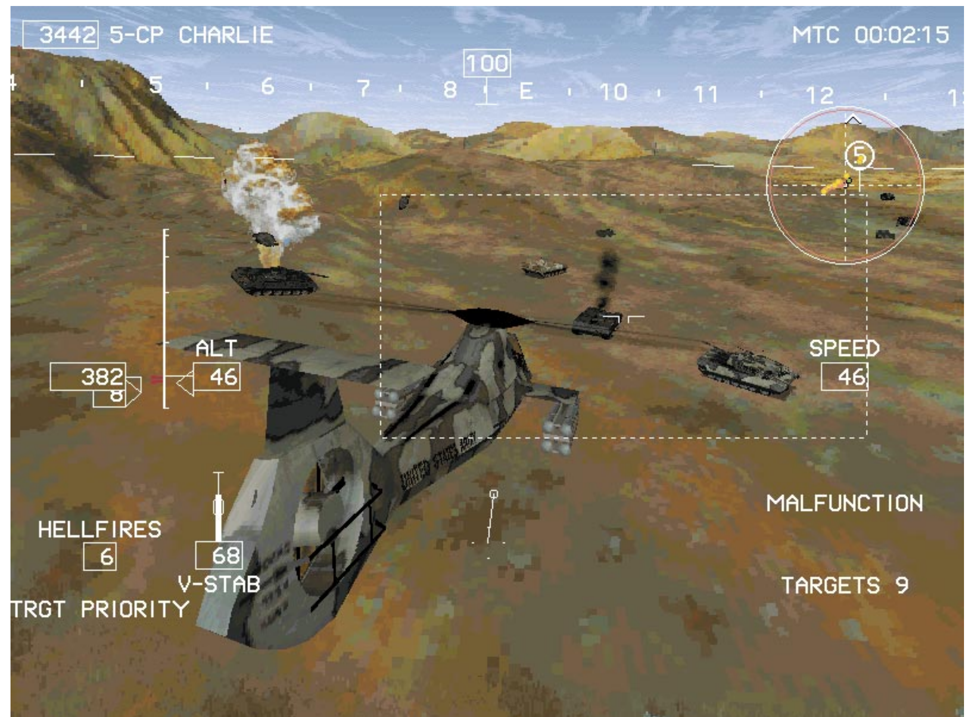
Spiele-Test

GOLD PLAYER

Flugsimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Comanche Gold

Ein gutes Jahr nach »Comanche 3« bringt Novalogic mit der fast gleichen Grafik-Engine den Quasi-Nachfolger heraus. Handelt es sich nur um eine teure Missions-CD oder ein eigenständiges Spiel? Player-Chefpilot Schnelle findet für Sie heraus, ob dieses Gold auch wirklich glänzt.



Feuer frei! Diese Panzerkompanie hat nichts mehr zu lachen, denn sie wurde um die Hälfte dezimiert. Links sehen Sie den Einschlag einer Hellfire-Rakete, wobei sich der Geschützturm eindrucksvoll selbständig macht.

Die gegnerischen Panzer rollen unaufhaltsam auf den Stützpunkt zu, Hinds und Havocs halten die eigenen Kettenfahrzeuge in Schach. Da taucht die Rettung in Form zweier Comanches auf, die dank extremen Tiefflugs und der Stealth-Beschichtung des Rumpfes auf keinem Radarschirm auftauchen. Die zwei Helikopter verstecken sich hinter einem Hügel, poppen kurz in die Höhe und feuern aus der sicheren Position ihre Panzerabwehrraketen ab, welche die Tank-Kompanie im Tal ganz schnell auf Zuggröße reduziert. Die aufmerksam gewordenen Hubschrauber fliegen in ihre Richtung, nur um von Stingers vom Himmel geholt zu werden. So oder so ähnlich entscheiden geschickte Piloten den Missionsverlauf: Novalogics neue Helikopter-Simulation »Comanche Gold« spart nicht mit spannungsgeladen Situationen.

Missionsvielfalt

Neben den jetzt als »Silver Operations« bezeichneten vier Original-Kampagnen und den Trainingsmissionen aus Comanche 3 erwarten Sie nun fünf neue Feldzüge von jeweils acht Einsätzen. Wie beim Vorgänger können Sie dort den letzten Auftrag erst dann anwählen, wenn alle anderen erfolgreich absolviert wurden; ansonsten gibt es keine Zugangsbeschränkungen. So machen in Kolumbien wieder Drogenbarone Ärger, die ganz offen die Regierungsgeschäfte übernommen haben und die Bevölkerung mit Versprechungen über das Wirtschaftswachstum im Agrar-

Was ist neu?



Im Zuladungsmenü können Sie nun selbst bestimmen, von welchen Waffen nun wieviele mitfliegen sollen.

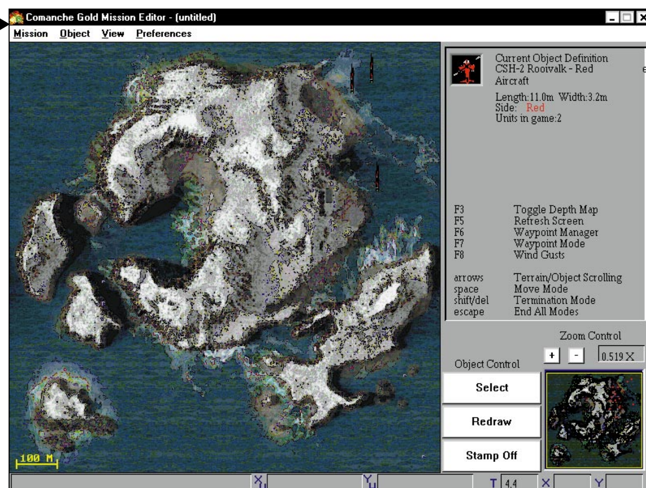
Außer den grafischen Verbesserungen wie Wettereffekten und zusätzlichen Vehikeln (beispielsweise der »Eurocopter«) finden sich auch ein paar spielerische Neuerungen im Vergleich zu Comanche 3.0. So können Sie jetzt Ihren Hubschrauber selbst bewaffnen. Viel wichtiger dürfte jedoch der recht einfach zu bedienende Missions-Editor sein, mit dem Sie den ohnehin schon reichlichen Einsätzen noch eigene hinzufügen können.
Nicht sofort ins Auge fällt die verbesserte Intelligenz der Flügelleute. Und vergessen wir nicht den Zugang zu NovaWorld, mit dem das direkte Spielen über das Internet möglich ist. Von Telefon- und Providergebühren abgesehen zahlen Sie hier nichts extra. Momentan sind dort zwar nur die »normalen« Mehrspieler-Modi mit bis zu acht Spielern möglich, die Sie auch im lokalen Netzwerk veranstalten können. Mit hoher Wahrscheinlichkeit wird dort jedoch laut Herstellerangabe in nicht allzu ferner Zukunft ein Gegenstück zum »Raptor Air War« eingeführt, bei dem viele Comanches das Feld bevölkern und sich Schlachten liefern.
Nicht sofort ins Auge fällt die verbesserte Intelligenz der Flügelleute, außerdem ist der in der Original-Testversion von Comanche 3 anwählbare Grafikmodus mit einer Auflösung von hardwarefressenden 800 mal 600 Pixeln nun auch in der Verkaufsversion enthalten.



Dieser Hind-Helikopter beschießt uns aus direkter Nähe ...



... und holt den Comanche aus der Luft. Die Freude darüber währt jedoch nicht lange, denn Sekunden später liegt das fliegenden Ungetüm selbst am Boden.

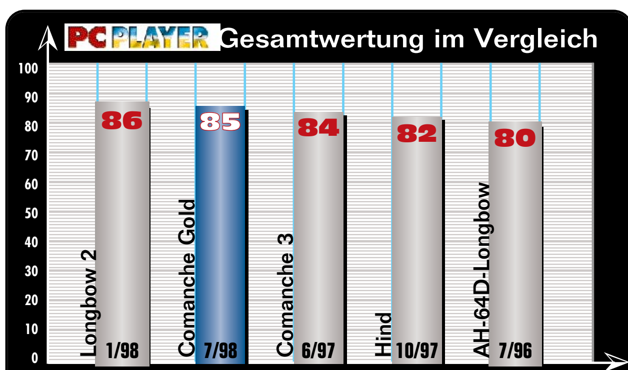


Mit dem Missions-Editor erstellen Sie recht komfortabel und fix eigene Einsätze.

wesen (sprich: Mohnanbau) bei Laune halten. In Wirklichkeit fließen die Gewinne in die Rüstung, weswegen die Streitkräfte der Vereinigten Staaten aktiv werden. Die zweite Kampagne richtet sich gegen die Leute, die in Kolumbien eine Menge Geld durch Kriegsmaterial gemacht haben. Diese Waffenhändler verfügen natürlich über noch bessere Ausrüstung. Die Mongolei wiederum wird von üblen Terroristen heimgesucht, die biologische und chemische Kampfstoffe lieben. In der vierten Missionsfolge stellt sich dann heraus, daß diese netten Zeitgenossen die noch vorhandenen »Geschenke« gern vom Weltraumbahnhof auf der Sahkakin-Insel aus verteilen würden. Schlußendlich rückt Indonesien in den Mittelpunkt des Interesses, denn nach dem nicht ganz natürlichen Tod des Präsidenten gelangt eine radikale Seperatistengruppe an die Macht, die ihre Absichten auch mit Waffengewalt durchsetzen will. Ein waschechter Comanche-Pilot hat außerdem sechs zusätzliche Aufträge entworfen, die von der reinen Routine-Patrouille bis hin zum Rettungseinsatz reichen.

Kleine Waffenkunde

Die unterschiedlichen Missionen erfordern verschiedene Waffensysteme. Auf einer normalen Patrouille bestücken Sie Ihren Helikopter anders als bei einem Rettungseinsatz. Die Zerstörung gegnerischer Basen benötigt größere Kaliber als beispielsweise das Identifizieren von Bodeninstallationen. Während Sie in manchen Einsätzen nur die Ziele beleuchten müssen, geht es in anderen hoch her. Die 20mm-Kanone ist eine Allround-Waffe, mit der Sie so ziemlich alles



Der Longbow aus dem Hause Jane's fliegt in diesem Hubschrauberquintett immer noch vorn, verbinden sich hier doch schöne Grafik mit wahlweise hohem Realismus und actionbetontem Spiel. Comanche Gold muß ohne Beschleuniger auskommen, bietet dafür aber starke Action-Elemente. Dessen (abgewerteter) Vorgänger Comanche 3 weist dieselben Qualitäten auf. Digital Integrations Hind kann sich noch behaupten, denn die hohe Komplexität wird durch den 3Dfx-Support per Patch auf zeitgemäßes Niveau aufgewertet. Der Vorgänger von Longbow 2 mit Namen AH-64D Longbow macht zwar ebenfalls viel Spaß, sieht jedoch mittlerweile durchschnittlich aus und ist zudem nicht sonderlich einsteigerfreundlich.

Thomas Werner ★★★★★

Wer noch keinen Comanche auf seinem Parkplatz stehen hat, sollte sich flugs einen zulegen. Novalogics Heli-Spiel macht auch Einsteigern Spaß, denn die Bedienung der schwerbewaffneten Kiste läßt sich im Nu erlernen. Während die Besitzer manch anderer Hubi-Simulationen noch telefonbuchdicke Anleitungen wälzen, hat man bei Comanche Gold schon längst die ersten Missionen geflogen. Die sind dafür um so happiger. Hektisch wechselt man die Waffensysteme, während die wehrten Herren Gegner vom Lande und aus der Luft losballern, was das Zeug hält.

Obwohl Comanche stark actionlastig ist, fühlt man sich dank der hübschen Aufträge wie in einem realen Kampfeinsatz. Selbst das Fluggefühl ist o.k., auch wenn für Puristen der Simulationsaspekt sicherlich zu kurz kommt. Aber was soll's: Comanche gelingt die Balance zwischen einem unterhaltsamen Actionspektakel und der oft weniger packenden Realität hervorragend. Wer erst in der Luft war, möchte gar nicht mehr hinunter.

- **Schneller Einstieg ohne Handbuchorgien**
- **Unkomplizierter Editor**
- **Knackige neue Missionen ...**
- **... die oft sehr hart sind**

GOLD PLAYER



Je tiefer Sie fliegen, desto weniger werden Sie gesehen. Übertreiben sollten Sie es aber nicht, sonst taugt der Comanche nur noch als Kanonenboot.



Dieses Patrouillenboot wurde mit einer Rakete erlegt. Trotz fehlenden 3D-Karten-Supports machen die Explosionen einen hübschen Eindruck.

bekämpfen können. Hellfire-Raketen feuern Piloten mit Vorliebe auf Panzer, FlAK-Geschütze oder sogar Boote ab, während alles, was fliegt, mit Stinger-Geschossen aus der Luft geholt wird. Gebäude beschießen Sie am besten mit den ungelenkten Hydras. Falls es der abrißwürdigen Bauten zu viele werden, bei einer kompletten Basis etwa, haben Sie von Auftrag zu Auftrag unterschiedlich viele Artillerieschläge zu verteilen. Sie visieren einfach das Objekt an und geben dann den Feuerbefehl.

Action statt Realismus

Das Missionsdesign fällt Comanche-gemäß sehr actionlastig aus; von Realismus kann nicht gesprochen werden. So sollen Sie einmal Ihre unter schwerem Beschuß liegende Basis allein mit Ihrem Flügelmann verteidigen, der sich besser dirigieren läßt und sich auch schlauer verhält als beim Vorgänger – er feuert nun nicht mehr, wenn Sie sich zufälligerweise in der Schußlinie befinden. Die Missionsgebiete sind eigentlich zu klein, manchmal fliegen Sie keine Minute, bis Sie auf große Feindverbände treffen. Piloten mit nervösen Zeigefingern sind hier gefragt, es sei denn, Sie müssen etwa einen Zug mit biologischen und chemischen Waffen aufhalten. Hier gehen Sie lieber behutsam vor, da ansonsten der Auftrag nicht nur für die Bösewichter ungünstig ausgeht.

Bestechende Optik ohne 3Dfx

Da 3D-Beschleuniger die Voxel-2-Engine nicht unterstützen können, haben Sie nach wie vor selbst in der hohen Auflösung eine vergleichsweise pixelige oder vielmehr »voxelige« Umgebung. In dieser finden sich jedoch eine Menge Details wie Sträucher, Bäume und Gewässer, die anderen zeitgenössischen Simulationen fehlen. Ein dynamisches Spielfeld wie in »Longbow 2« suchen Sie vergeblich, doch die fest vorgegebenen Kampagnen machen nichtsdestotrotz Spaß. Lensflare-Effekte und transparente Rauchfahnen werten die Optik ebenfalls auf, was allerdings seinen Preis hat: In der sinnvollsten Auflösung von 640 mal 480 Pixeln sollte ein MMX-Prozessor mit mindestens 233 MHz in Ihrem Rechner Dienst tun, für 800 mal 600 Bildpunkte brauchen Sie in jedem Fall eine Pentium-II-CPU – selbst auf einem Computer mit 333 MHz ist die Darstellung noch nicht flüssig. **(mash)**



In diesem Auftrag soll ein Frachtflugzug gekapert werden, indem Sie alle gegnerischen Installationen im Umkreis ausschalten.

Martin Schnelle



Kein Frage: Sofort nach der Installation kommt wi der das Comanche-Feeling auf. Unkomplizierte, ab teils ziemlich knifflige Missionen machen Anfä gern wie Profis Spaß und lassen gar nicht erst de Eindruck entstehen, es handele sich um eine erns gemeinte Simulation. Wobei das Fluggefühl nic von Pappe ist; ein falscher Ruck am Gaspedal, u Sie sind schnell am Boden. Dazu gibt es jetzt eine Haufen zusätzlicher Missionen samt Editor.

Die Neuerungen der Gold-Version halten sic jedoch stark in Grenzen. Wer Comanche 3.0 no nicht hat, kann bedenkenlos zugreifen. Alle and ren zahlen für gut doppelt soviele Aufträge noc mals den vollen Preis. Außerdem wird jetzt kla warum Novalogic den in Comanche 3 fehlende 800-mal-600-Pixel-Modus nun eingebaut hat: gibt mittlerweile Pentium-II-CPUs zu kaufen, d für diese Einstellung auch bitter nötig sind. A Hubschrauber-Fans, die es mit dem Realismus nic so genau nehmen, werden hier ihren Spaß habe – das entsprechende Kleingeld vorausgesetzt.

- **+ Gut spielbare Action-Simulation**
- **+ Auch für Einsteiger zugänglich**
- **+ Missions-Editor**
- **– Wenig Neuerungen**
- **– Hohe Hardware-Anforderungen**

Comanche Gold

Hersteller:	Novalogic	**3D-Karten:** –
Testversion:	US-Verkaufsversion 1.0	**Hardware, minimum:** Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	
Sprache:	Englisch	**Hardware, Empfehlung:** Pentium II/233, 32 MByte RAM
Multi-Player:	1–8 (Netzwerk, Internet)	
Ca.-Preis:	80 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	80	Sound:	70
Einstieg:	80	Komplexität:	60
Steuerung:	90	Multi-Player:	80

Spielspaß: 85

Comanche Gold im Vergleich

Wie sehen nun die effektiven grafischen Unterschiede zwischen Comanche 3 und der neuen Gold-Version aus? Und welche Rolle spielt Longbow 2 dabei? Dieser Detailvergleich sorgt für Klarheit im Helikopter-Hangar.

Comanche Gold (Spielspaß: 85) | Comanche 3 (Spielspaß: 84) | Longbow 2 (Spielspaß: 86)

Grafik



Comanche Gold: Da das Spiel die Comanche-3-Grafikroutinen benutzt, gibt es kaum Änderungen. Zusätzliche Fahrzeuge sind zu sehen, außerdem ist der Detailgrad höher.

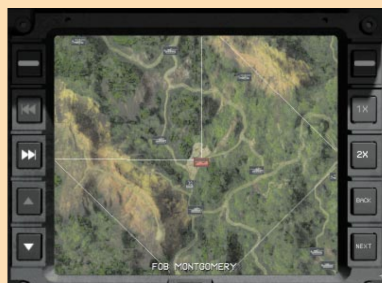


Comanche 3: Die sehr detaillierte, aber hardwarefressende Voxel 2-Engine läutete damals eine neue Generation ein. Auch andere Objekte werden schön dargestellt.



Longbow 2: Dank 3Dfx-Unterstützung sind atemberaubende Licht- und Transparenzeffekte in Hi-Color möglich. Die eigentlichen Objekte sind allesamt sehr hübsch geraten.

Missionsplaner



Comanche Gold: Hier gilt das gleiche wie für Comanche 3, es wurden keine Änderungen vorgenommen. Das Menü besitzt reinen Informationswert.



Comanche 3: Auf der taktischen Karte können Sie vermutete Gegnerpositionen sowie Ihre Wegpunkte in Erfahrung bringen, welche sich aber nicht ändern lassen.



Longbow 2: Der Einsatzplaner ist vorbildlich gelöst, Sie geben detaillierte Befehle, sogar nach Einsatzbeginn. Vorher läßt sich das zeitliche Zusammenspiel proben.

Flügelleute



Comanche Gold: Ihrem »Teammate« geben Sie nun per Menü klare Anweisungen, außerdem ist er intelligenter. Für Longbow-2-Niveau reicht es allerdings nicht.



Comanche 3: Ihr Flügelmann nimmt Ihnen eine ganze Menge Arbeit ab, nimmt aber keine direkte Order entgegen. Außerdem ist seine KI begrenzt.



Longbow 2: Bis zu sieben Leuten geben Sie direkte Befehle, Ihr Flügelmann agiert selbständig und meist richtig. Zur Zeit das in dieser Hinsicht beste auf dem Markt.

Terrain und Details



Comanche Gold: Die Verbesserungen fallen erst beim dritten Hinsehen auf. Es ist Bewegung im Feld, außerdem schmücken den Boden Kleinigkeiten, etwa mehr Bäume.



Comanche 3: Schon im letzten Sommer hatte NovaLogic viel im Terrain zu bieten. Brücken, viele Bäume und Büsche schmücken das Gelände.



Longbow 2: Hier sieht es eher trist aus, denn die Wüste ist flach, Wäldchen sind ebenfalls keine zu sehen. Dafür haben wir aber diesen zackig grüßenden Soldaten.

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Wall Street Trader 98

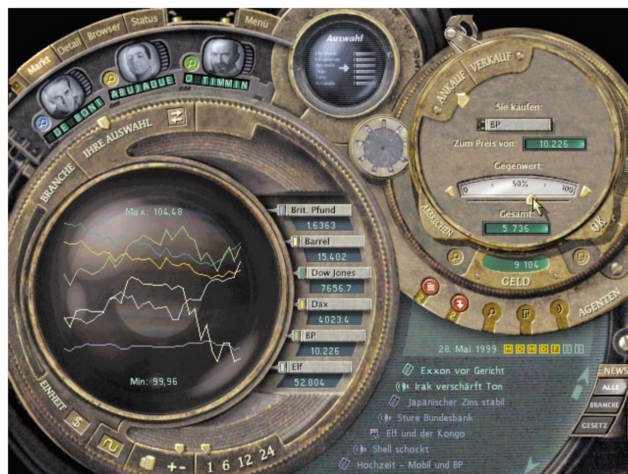
Glück in der Liebe, aber Pech im Spiel? Bevor Sie Ihre Lebensersparnisse auf dem Neuen Markt zu Grabe tragen, sollten Sie den Börsen-Freischwimmer mit dieser Finanzwelt-Simulation machen.

Lange Jahre wurden die konservativen Spargewohnheiten der biederen Deutschen belächelt: Was nicht gerade im Strumpf unterm Kopfkissen vermoderte, wurde zu Mickerzinsen ins Sparbuch gesteckt. Doch wenn wir etwas der Telekom zu verdanken haben, dann ist es die Aufrüttelung einer ganzen Nation aus der Wertpapier-Lethargie. Die breite Werbekampagne anläßlich ihres Börsengangs brachte zahlreiche Normalbürger auf den risikoscharfen Aktiengeschmack. Wenn Tante Käthe die Zeitung aufschlug, studierte sie früher erst einmal Todesanzeigen und Pollenflugwarnung – heute gilt ihr erster Blick der DAX-Entwicklung und dem Schweinebauch-Fixing.

Da paßt es eigentlich wie der Orderauftrag auf die Neuemission, wenn in solchen wertpapierbewegten Tagen das Genre der Börsen-Simulation neu aufgelegt wird. »Wall Street Trader 98 – Börsenfieber« vom französischen Entwicklerteam Monte Cristo Multimedia hebt sich von den traurigen Textwüsten früherer Heimcomputer-Börsenspiele ab. Schnittige Videos führen in die Hintergrundgeschichte der fünf Missionen ein. Der ehrbare Millionär Lord Fleming stellt Ihnen, dem hoffnungsvollen BWL-Nachwuchs, reichlich Spielgeld zur Verfügung. Sie spekulieren alsbald gegen den Niedergang der Wall Street an und retten gar den Euro, der von Devisenschuften schwer bedrängt wird.

Im einzelnen simuliert das Programm 70 internationale Wertpapiere und Währungen aus 16 Wirtschaftssektoren. Die Verwendung von realistischen Industriezweigen und Firmennamen in Verbindung mit vielen Videoclips geben dem »Börsenfieber« eine authentische Note. Im Prinzip ist die Vermögensvermehrung ja ganz einfach: Sie müssen nur die reinschwirrenden Nachrichtenmeldungen richtig beurteilen. Wie wirkt sich ein drohender Golfkrieg auf Dollarkurs und Ölaktien aus? Knirscht der DAX nach Bekanntgabe der deutschen Arbeitsmarktdaten? Rund 500 Ereignisse dieser Art hat das Spiel auf Lager.

Sie müssen fix auf Trendmeldungen reagieren und zudem eine gute Portion Glück haben. In übersichtlichen Menüs sind die Echtzeit-Deals rasch getätigt. Sechs beliebige Kursentwicklungen haben Sie stets im Auge. Im Spielverlauf kommen immer mehr Märkte und Werte dazu. In den späteren Szenarios erhalten Sie Zugriff auf Aktionen wie Firmenanalysen und Insider-Tips. **(hl)**



Schnell ein paar BP-Aktien tanken, bevor der Wert weiter steigt. Links sind die Kurskurven unserer Börsenfieber-Darlings zu sehen.



Vielleicht sollte man nur noch in Aktien des Spielemarkts investieren?

Heinrich Lenhardt ★★★★

Nicht gerade 40 Grad Fieber, aber leicht erhöhte Spielspaß-Temperatur: Dieser vergleichsweise flott präsentierte Börsensimulator spielt sich wie geschmiert. Stetig wegkippende Wertkurven und reinkommende News-Meldungen bringen Echtzeit-Thrill in den Zahlensalat. Das sorgfältig übersetzte Programm ist zudem lehrreich; Erklärungen zu Marktdaten und Finanzwelt-Kauderwelsch sind abrufbar. Es liegt allerdings in der Natur der Sache, daß der Spielablauf von einer guten Portion Glück bringt ist. Ist einem selbiges hold und kauft man bevorzugt nach Kurseinbrüchen ein, kann nicht viel schiefgehen.

Eine größere Anzahl von Szenarios würde die Spielspaß-Aktien etwas nach oben treiben. Im Rahmen der Genre-Limitationen schlägt sich Wall Street Trader aber wacker: Wer die Börsen-Kriegsberichterstattung von n-tv spannender als jeden TV-Krimi findet, wird an dem authentisch angehauchten Finanzgeschehen seinen Spaß haben.

- \+ Realistisch anmutende Börsendeals
- \+ Leichte Bedienung
- \+ Unterteilung in Missionen
- − Auf Dauer etwas monoton

Wall Street Trader 98 – Börsenfieber

Hersteller:	Monte Cristo / Virgin
Testversion:	Beta vom Mai '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–4 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	100 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	Pentium/75, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/90, 32 MByte RAM

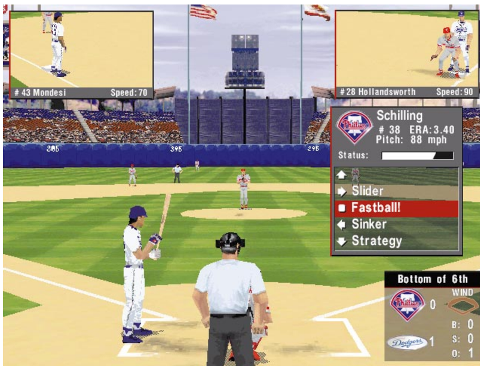
PC PLAYER Wertung

Grafik:	50	Sound:	50
Einstieg:	70	Komplexität:	60
Steuerung:	70	Multi-Player:	70

Spielspaß: 67

Sportspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Hardball 6



Am Bildrand gehen Ihre Jungs an den Bases in Lauerstellung.

Zehn Jahre Hardball – zur Jubelsaison schickt Accolade »Hardball 6« ins Stadion. Selbstredend sind alle Major-League-Recken und eine All-Time-Mannschaft mit dabei. Die Abbilder der echten Stadien strahlen in freundlicher Direct3D-Grafik. Dennoch wirkt die Präsentation etwas angestaubt, und auch den Sätzen des Kommentators Greg Papa von den Seattle Mariners merkt man an, wie sie aus Einzelkomponenten zusammengesetzt sind.

Das Spiel ist jedoch weitaus peppiger als EA Sports' »Triple Play 99«, das zum Beispiel nicht mit einem Hilfsfadenkreuz für Pitcher und Batter dienen kann. Turniere, Manager-Profile, Spielerhandel – Baseball-Herz, was willst Du mehr? (ra)

Roland Austinat ★★★★

Auch wenn Hardball 6 nicht ganz so toll wie Triple Play 99 aussieht, macht es mir einen Tick mehr Spaß. Selten zuvor hatte ich so schnell den Dreh für das richtige Werfen und Schlagen heraus. Eine 3D-Karte verschönert die Polygon-Pitcher und deren Kollegen deutlich.

Das wirkt sich auch auf die kleinen Fenster mit der Base-Übersicht und den kurzen Zwischenanimationen aus, in denen die Spiele in die Base schlittern oder dann und wann miteinander kollidieren. Sollte Hardball 7 eine peppigere Präsentation und Menüstruktur bekommen, muß EA Sports sich ernsthaft anstrengen, um nicht den Anschluß zu verpassen.

- \+ Intuitive Bedienung
- \+ Super-ber Einstieg
- – Kommentare hakelig
- – Präsentation nicht up to date

Hardball 6

Hersteller:	Electronic Arts	3D-Karten:	Direct3D, 3Dfx
Testversion:	Beta vom Mai '98	Hardware, minimum:	P/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	Hardware, Empfehlung:	P/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	1–2 (Netzwerk, Internet)		
Ca.-Preis:	100 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	50
Einstieg:	80	Komplexität:	80
Steuerung:	80	Multi-Player:	80

Spielspaß: 78

Zusatz-CD für Eastern Front

Eastern Front: Mission Pack 1



Vor wenigen Monaten ersann Talonsoft mit dem im Zweiten Weltkrieg angesiedelten »Eastern Front« eines der bislang anspruchsvollsten Strategiespiele überhaupt. Im (für diese Zusatz-CD erforderlichen) Basisspiel wurde der Rußlandfeldzug durchexerziert. Das »Mission Pack 1« knüpft daran an, nur diesmal kommen die östlichen Nebenkriegsschauplätze in den Genuß rundenbasierter Gefechte. Schauplatz der in sieben Kampagnen aufgeteilten sowie einzeln betreibbaren 50 Missionen sind Finnland, Jugoslawen, Polen, Ungarn, Rumänien sowie die Sowjetunion. Abgesehen von den neuen Landkarten und Einheiten hat sich am Spielverlauf selbst nichts geändert, leicht erweitert wurden nur die Mehrspieler-Fähigkeiten sowie das Handbuch. (md)



Manred Duy ★★★★

Eastern Front ist nicht jedermanns Sache, denn selbst das kleinste Szenario erfordert hier aufgrund seiner Komplexität und der unzähligen taktischen Winkelzüge stundenlange Konzentration. Auch sind die Wartezeiten auf den Computerzug der Motivation nicht eben förderlich. Wem allerdings der Panzer General 3D zu oberflächlich war, liegt mit der Ostfront genau richtig – zumal sie jetzt mit dem Mission Pack 1 thematisch auf ideale Weise ergänzt wurde. Insbesondere die hübschen finnischen Karten mit ihren vereisten Seenlandschaften bergen neuartige taktische Aufgabenfelder, denen sich jeder profilierte Ostfront-General umgehend stellen sollte.

- \+ 7 neue Kampagnen mit 50 Schlachten
- \+ Stimmige Präsentation
- – Etwas schwerfällige Performance

Eastern Front: Mission Pack 1

Hersteller:	Talon Soft/Empire	3D-Karten:	–
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	Hardware, minimum:	Pentium/90, 8 Mbyte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	Hardware, Empfehlung:	Pentium/266, 32 Mbyte RAM
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)		
Multi-Player:	1–2 (Netzwerk, Internet)		
Ca.-Preis:	40 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	80
Einstieg:	80	Komplexität:	90
Steuerung:	80	Multi-Player:	60

Spielspaß: 75

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

World League Soccer

Mit 3D-Kraft in den Waden kannst Du jeden Gegner schlagen: Manierliches Äußeres und gut zusammengetragene Steuerungsideen gehen in dieser Fußballsimulation eine enge Raumdeckung ein.



Fallrückzieher sind keine Seltenheit: Im Replay sehen Sie sich das Kabinettstückchen aus einer beliebigen Perspektive nochmals an. Nur speichern lassen sich die Wiederholungen nicht.

Frischgebackene Eltern haben freie Wahl, wenn es um die Benennung des neugeborene Sprößlings geht. Im Zweifelsfalle studiere man die eingängige Fachliteratur, um auf einprägsame Rufnamen von Friedwart bis Ottilie zu stoßen. Das elterliche Kollektiv, das nach rund 18-monatiger Tragezeit eine Fußballsimulation gebären möchte, hat es da weitaus schwerer. Um Verwechslungen und Copyright-Ärger zu umgehen, geziemt es sich, einen neuen, noch niemals benutzten Namen aufzutun. »World League Soccer« mag der Namensfindungs-Trupp von Eidos Interactive kollektiv geseufzt haben, als man nach einer langen Brainstorming-Nacht den vorletzten unverbrauchten Namen für eine Fußballsimulation ausfindig gemacht hatte. Eidos war bislang weniger für Ballspiele als vielmehr für Lara Croft bekannt, aber erfahrene Sportsmänner lassen sich bekanntlich anheuern. Die Weltligen ließ man beim britischen Team Silicon Dreams programmieren, welches vor vier Jahren das für damalige Verhältnisse nicht üble »World Cup Soccer« im Auftrag von U.S. Gold ablieferte. Inzwischen hat man die Mitbewerber-Fortschritte intensiv verfolgt, denn World League Soccer orientiert sich bei vielen Features an den Standards, die EA Sports mit FIFA/Frankreich gesetzt hat. Das Gamepad, unentbehrliches Handwerkszeug jedes simulierten Balltreters, ist satt ausgelastet. Weite Bälle in den freien Raum, kürzere Präzisionspässe auf den nächsten Mitspieler sowie Schuß und Sprint gehören zur Grundversorgung. Dazu gesellt sich die Flankentaste: Egal, in welche Richtung Ihr Spieler gerade guckt – bei diesem Manöver

Teams & Ligen

World League Soccer bietet sowohl die gängigen Nationalmannschaften als auch die Erstliga-Teams aus neun Ländern; darunter auch die deutsche Bundesliga. Sie können mit dem Team Ihrer Wahl zwischen folgenden Spielmodi wählen:

Nationale Liga: Wer wird Deutscher Meister? Wenn Sie die nationale Liga gewinnen, qualifizieren Sie sich für den Champions Cup, eine Art Champions-League-Verschnitt mit den 16 besten europäischen Vereinsteams.

Welt-Liga: Die namensgebende World League ist nichts anderes als eine Liga der Nationalmannschaften. Gespielt wird – wie bei der nationalen Liga – nach dem Prinzip »jeder gegen jeden«.

Arcade-Cup: Ein Pokalwettbewerb mit allen Mannschaften, der nach dem K.o.-Prinzip ausgetragen wird.

International Cup: Hinter diesem Namen verbirgt sich ein Weltmeisterschafts-Modus mit Nationalmannschaften.

Turnier: Ähnlich dem WM-kompatiblen International Cup, aber mit Vereinsteams statt Nationen. Außerdem gibt es in der Vorrunde Hin- und Rückspiele.

Saison: Eine Kombination aus nationaler Liga und Europapokal – schaffen Sie das Double?



Wird an einem sonnigen Nachmittag gespielt, liegen Teile des Spielfelds im Schatten.



Bevor der Gegner den Freistoß schießt, positionieren Sie Ihre Mauer zentimetergenau.



Sieht im ersten Moment albern aus, ist aber höchst praktisch: Die übersichtliche Vogelperspektive. Dazu gibt's Schmuddelklima wie aus der »Drei-Wetter-Taft«-Werbung.



Die Grafik ohne 3D-Beschleuniger: Nur wenn Sie mit der Auflösung runtergehen, ist das Tempo auch auf einem Normalo-Pentium flott.

schnippelt er stets den Ball in die Mitte des Feldes. Ansonsten ist World League Soccer pingeliger als die meisten Konkurrenzspiele: Wenn Ihr Stürmer den Ball schießt, fliegt das Leder nicht automatisch Richtung Tor. Vielmehr geht der Knaller in die zuletzt eingeschlagene Laufrichtung. Das gilt auch bei Torwartabschlägen, die beim verträumten Blick auf die Tribüne grob daneben gehen können.

Rasch gewöhnt man sich an diesen Umstand, der die Steuerung etwas anspruchsvoller machen soll. Auch Doppelpaß- und Ballübergabe-Kniffe werden geboten: Sie können unmittelbar nach einem Zuspiel einen weiteren Feuerknopf drücken. Der Computer übernimmt nun den ballführenden Spieler, und Sie kontrollieren einen Mitläufer; auf Knopfdruck kickt der Kollege das Leder zurück. Angesichts solcher Feinheiten muß sich World League Soccer kaum hinter EA Sports verstecken. Was allerdings fehlt, sind taktische Ansagen wie Flügelangriff oder Abseitsfalle. Außerdem ist der gesamte Grätsch- und Dribbling-Bereich weniger finessenreich als bei »Frankreich 98«.

Das Geschehen wird mit einer 3D-Engine eingefangen, die Direct3D im allgemeinen und 3Dfx-Beschleunigerkarten im speziellen unterstützt. Drei Ansichten lassen sich beliebig mit vier Zoomstufen und vier Betrachterwinkeln kombinieren. Gediegen ausgestattet ist auch der Trainerbereich: Sie entscheiden über Formation, Aufstellung und Vorwärtsdrang Ihres Teams. Wer's ganz genau haben will, analysiert gar die zahlreichen Talentwerte seiner einzelnen Spieler, deren Namen sich im Editor ändern lassen. Radikalere Auswirkungen hat das Verändern des Handicap-Levels vor jedem Match: Einsteiger gönnen Ihrem Team einen vollen Talentbalken; unterforderte Profis verstümmeln hingegen mit einem Handgriff das Niveau der eigenen Truppe. **(hl)**



Vor dem Spiel studieren Sie die Werte Ihrer Schützlinge und ordnen Mann- oder Raumdeckung an.

Heinrich Lenhardt ★★★★

»Kaiser, mal ganz ehrlich, was halten Sie von diesem Spiel? Die Papierform ist wirklich großartig. 3D-Grafik und Steuerungskomplexität auf der Höhe der Zeit, Spielvarianten und einstellbares Options-Kleinklein in rauhen Mengen.«

»Ja, aber schaun's her, im Spielablauf, also da sehe ich noch gewisse – wie soll ich sagen – Defizite. Richtige Dribblings kannst Du nicht machen, der Schlüssel zum Erfolg ist das gute Timing beim Ballabnahme-Grätschversuch. Dann im Eiltempo geradeaus, Du haust den Ball in die Mitte rein – Fallrückzieher, batsch, erledigt.«

»Aber World League Soccer schlägt sich doch besser als die meisten anderen Spiele, die wir zuletzt gesehen haben?«

»Mit Sicherheit. Da ist schon eine gewisse Freude im Spiel, es schaut nett aus und mit dem Ligabetrieb bist Du dauerhaft motiviert. Nach Doppelpaß ein schönes Tor, und man kommt sich wie der Kaiser vor. Die Spielbarkeit liegt gut in der Mitte zwischen Simulation und Action. Nur die Präsentation ist eher auf Bezirks- als auf Weltliga-Niveau; hier reicht's nicht mal für eine simple Torjägerliste. Den Animationen fehlt es an Eleganz und Grazie, wenn ich mal Frankreich 98 danebenstelle«.

»Fassen wir abschließend zusammen: Das auf Hochglanz gewienerte FIFA/Frankreich-Kombinat wird nicht geschlagen. World League Soccer gehört aber zu den besseren Verfolgern der letzten Zeit. Wer eine Alternative zu den Edelaufgüssen von EA Sports sucht, sollte sich eine Eintrittskarte für das Eidos-Stadion reservieren.«

- **+ 3D-Grafik mit Wetter- und Lichteffekten**
- **+ Solide Steuerung**
- **+ Viele Turnier-Varianten**
- **– Hölzerne Präsentation**
- **– Wer grätscht, gewinnt**

World League Soccer

Hersteller:	Eidos Interactive	**3D-Karten:**	Direct 3D, 3Dfx
Testversion:	Beta vom Mai '98	**Hardware, minimum:**	Pentium/100, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	1–4 (PC)		
Ca.-Preis:	100 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	**Sound:**	40
Einstieg:	70	**Komplexität:**	70
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	70

Spielspaß: 76

World League Soccer im Vergleich

Für das Fußball-Special in dieser Ausgabe konnten wir das brandneue World League Soccer (WLS) nicht mehr berücksichtigen. Dafür nehmen wir den Eidos-Kick hier zusammen mit zwei aktuellen Konkurrenten unter die Lupe.

Special

	World League Soccer (Spielspaß: 76)	Frankreich 98 (Spielspaß: 90)	Sensible Soccer WM (Spielspaß: 67)
Grafik	 WLS: Die Spielfiguren sind eher mittelmäßig animiert. Dafür gibt es übersichtliche Kameraperspektiven im 3D-Stadion sowie witzige Licht- und Schatteneffekte.	 Frankreich 98: Wunderbare Animationen, jede Menge Spezialeffekte und knisternde Stadionatmosphäre. Eindeutig der Schönling unter den aktuellen Fußballspielen.	 Sensible WM: Altmodische Draufsicht ohne Wahl zwischen verschiedenen Betrachterkameras. Einen Hauch von 3D wittern Sie nur bei den Tor-Wiederholungen.
Spielanlage	 WLS: Nicht ungeschickt auf der Schwelle zwischen Simulation und Action-Sportspiel balancierend. Stupide Grätsch- und Befreiungsschlag-Seligkeit drückt den Spielspaß.	 Frankreich 98: Realistische Fußballsimulation mit ausgefeilter Steuerung. Durch erweiterte taktische Kommandos während des Spiels noch gehaltvoller als FIFA 98.	 Sensible WM: Renn, grätsch, wusel – dieses Programm bietet Action pur mit erfrischender Dynamik. Für Leute, die ungern mehr als zwei Feuerknöpfe bedienen.
Turniermodi	 WLS: Sie können zwischen neun Vereinsligen wählen oder eine Nationalmannschaft steuern. Insgesamt gibt es weit über 100 Teams, Bundesliga und WM-Modus.	 Frankreich 98: Weltmeisterschaft pur – keine sonstigen Turniermodi in Sicht. Zur Abwechslung können Sie die Gruppen neu auslosen lassen; 40 Teams stehen zur Wahl.	 Sensible WM: Eine ähnlich breite Turniermodus-Auswahl wie bei WLS. Sie können die aktuelle WM nachkicken oder sich Liga und Pokal nach Maß schnitzen.
Präsentation	 WLS: Nüchterne Menüs. Zwar ist zu jedem Spieler eine eigene Statistik nach Abpfiff abrufbar, aber es werden keinerlei Bestenlisten geführt – nicht mal Torjäger.	 Frankreich 98: Mitreißendes Ambiente vom Täterätä der Nationalhymnen bis zu den liebevoll choreographierten Torjubel-Animationen. Statistiken nicht überwältigend.	 Sensible WM: Die Präsentation wirkt so trocken wie ein Hartplatz-Gebolze an einem heißen Juni-Nachmittag. Die einsame Torschützenliste ist spröde.

Rennspiel für Einsteiger

Prost Grand Prix



In der aktuellen Formel-1-Saison fährt das Team Prost hinterher. Schlägt sich die gleichnamige Rennsimulation besser?



Olivier Panis, der Spitzenfahrer des Prost-Teams, setzt im Tunnel von Monaco zu einem Überholversuch an.

Anfang des Jahres erschien von Ubi Soft mit »F1 Racing« das neue Referenzprodukt in Sachen Formel-1-Simulationen. »Das können wir auch«, sagte sich der französische Fernsehsender Canal+ und ließ ein Programmierteam zum asphaltierten Gegenschlag an die Boxen. Mit dem Namen des Formel-1-Promis Prost wurde eine ganz ähnliche Simulation fabriziert – ähnlich, und doch sehr verschieden.

Das beginnt bereits mit dem Umstand, daß keine offizielle FIA-Lizenz erworben wurde. Da aber alle Angaben editierbar sind, wird das Manko der Phantasienamen und –teams mit ein bißchen Mühe schnell behoben. Die Leistungsfähigkeit der Fahrzeuge kann in Bereichen wie Motorleistung und Verläßlichkeit verändert werden. Aus dem spartanischen Mechanikermodus quetschen Sie lediglich sechs kümmerliche Optionen heraus. Das eigentliche Spiel hält sich streng an bewährte Vorgaben; in einem Übungsmodus dürfen Sie alle Strecken in Ruhe kennenlernen. Nach der Qualifikation innerhalb eines bestimmten Zeitrahmens und dem Warm-up fahren Sie mehr oder weniger lange Rennen gegen bis zu 25 Gegner. Geradezu phänomenal ist die Haftfähigkeit Ihres Boliden. Im Schwierigkeitsgrad »Anfänger« sind die Reifen förmlich mit Kleister beschichtet, in höheren Spielmodi läßt die Klebekraft etwas nach. Mit einem Bremser vor jeder Kurve ist es jedoch selbst auf der Einstellung »Experte« nicht besonders schwer, meisterhaft zu fahren.

Der Grafik kommt in einem Rennspiel große Bedeutung zu, hat sie dem Spieler doch das Gefühl von Tempo und Abenteuer zu vermitteln. Durch eckige Reifen und mangelnde Farbtiefe scheitert Prost Grand Prix an diesem Anspruch, die grobe Auflösung ist für 3D-Karten-unterstützte Programme geradezu lachhaft. Da nützt es wenig, daß Sie alle Fahrzeuge aus sieben verschiedenen Kameraperspektiven steuern können. **(uh)**



Der Tuning-Teil des Programms ist äußerst rudimentär und beschränkt sich auf sechs Optionen.





Wenn Sie nicht wie hier gegen Phantasiefahrer antreten möchten, sollten Sie alle Namen editieren.

Udo Hoffmann ★★

»Sehr verehrte Damen und Herren, willkommen bei der Foskar-Verleihung für Rennspiele, und soeben betritt der Kandidat Prost Grand Prix die Bühne, der diesmal mächtig absahnen wird. Preis Nr. 1: Das unrealistischste Fahrverhalten aller Formel 1-Spiele. Selten sah die Jury die Autos so durch Kurven gleiten. Sie fühlte sich an die Schwerkraft schwarzer Löcher erinnert. Preis Nr. 2: Das innovationsloseste Spiel. Der Jury fiel auch nicht ein einziges Feature auf, daß sie so nicht schon einmal in einem anderen Rennspiel gesehen hätte. Und Preis Nr. 3: die schlechteste 3Dfx-Grafik aller Zeiten. Nur mit Mühe konnte die Jury überhaupt einen Unterschied zur unbeschleunigten Version erkennen.«

Da hilft kein Zittern und kein Zagen. Wer so mit Preisen überschüttet wird, dem bleibt nur eins: Die Deinstallation von Computern schlechtgelaunter Tester, die am liebsten ganz woanders wären.

- ⊕ 16 Strecken
- ⊖ Unoriginell
- ⊖ Grafik schwach
- ⊖ Fahrphysik nicht von dieser Welt

Prost Grand Prix

Hersteller:	Canal+ Multimedia
Testversion:	Beta vom April '98
Betriebssystem:	MS-DOS, Windows 3.1 & 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–4 (Modem, Netzwerk)
Ca.-Preis:	60 Mark

3D-Karten: 3Dfx
Hardware, minimum: Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/166, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	40	Sound:	50
Einstieg:	80	Komplexität:	40
Steuerung:	40	Multi-Player:	60

Spielspaß: 38

Rennspiel für Einsteiger

Prost Grand Prix



In der aktuellen Formel-1-Saison fährt das Team Prost hinterher. Schlägt sich die gleichnamige Rennsimulation besser?



Olivier Panis, der Spitzenfahrer des Prost-Teams, setzt im Tunnel von Monaco zu einem Überholversuch an.

Anfang des Jahres erschien von Ubi Soft mit »F1 Racing« das neue Referenzprodukt in Sachen Formel-1-Simulationen. »Das können wir auch«, sagte sich der französische Fernsehsender Canal+ und ließ ein Programmierteam zum asphaltierten Gegenschlag an die Boxen. Mit dem Namen des Formel-1-Promis Prost wurde eine ganz ähnliche Simulation fabriziert – ähnlich, und doch sehr verschieden.

Das beginnt bereits mit dem Umstand, daß keine offizielle FIA-Lizenz erworben wurde. Da aber alle Angaben editierbar sind, wird das Manko der Phantasienamen und –teams mit ein bißchen Mühe schnell behoben. Die Leistungsfähigkeit der Fahrzeuge kann in Bereichen wie Motorleistung und Verläßlichkeit verändert werden. Aus dem spartanischen Mechanikermodus quetschen Sie lediglich sechs kümmerliche Optionen heraus. Das eigentliche Spiel hält sich streng an bewährte Vorgaben; in einem Übungsmodus dürfen Sie alle Strecken in Ruhe kennenlernen. Nach der Qualifikation innerhalb eines bestimmten Zeitrahmens und dem Warm-up fahren Sie mehr oder weniger lange Rennen gegen bis zu 25 Gegner. Geradezu phänomenal ist die Haftfähigkeit Ihres Boliden. Im Schwierigkeitsgrad »Anfänger« sind die Reifen förmlich mit Kleister beschichtet, in höheren Spielmodi läßt die Klebekraft etwas nach. Mit einem Bremser vor jeder Kurve ist es jedoch selbst auf der Einstellung »Experte« nicht besonders schwer, meisterhaft zu fahren.

Der Grafik kommt in einem Rennspiel große Bedeutung zu, hat sie dem Spieler doch das Gefühl von Tempo und Abenteuer zu vermitteln. Durch eckige Reifen und mangelnde Farbtiefe scheitert Prost Grand Prix an diesem Anspruch, die grobe Auflösung ist für 3D-Karten-unterstützte Programme geradezu lachhaft. Da nützt es wenig, daß Sie alle Fahrzeuge aus sieben verschiedenen Kameraperspektiven steuern können. **(uh)**



Der Tuning-Teil des Programms ist äußerst rudimentär und beschränkt sich auf sechs Optionen.



Wenn Sie nicht wie hier gegen Phantasiefahrer antreten möchten, sollten Sie alle Namen editieren.

Udo Hoffmann ★★

»Sehr verehrte Damen und Herren, willkommen bei der Foskar-Verleihung für Rennspiele, und soeben betritt der Kandidat Prost Grand Prix die Bühne, der diesmal mächtig absahnen wird. Preis Nr. 1: Das unrealistischste Fahrverhalten aller Formel 1-Spiele. Selten sah die Jury die Autos so durch Kurven gleiten. Sie fühlte sich an die Schwerkraft schwarzer Löcher erinnert. Preis Nr. 2: Das innovationsloseste Spiel. Der Jury fiel auch nicht ein einziges Feature auf, daß sie so nicht schon einmal in einem anderen Rennspiel gesehen hätte. Und Preis Nr. 3: die schlechteste 3Dfx-Grafik aller Zeiten. Nur mit Mühe konnte die Jury überhaupt einen Unterschied zur unbeschleunigten Version erkennen.«

Da hilft kein Zittern und kein Zagen. Wer so mit Preisen überschüttet wird, dem bleibt nur eins: Die Deinstallation von Computern schlechtgelaunter Tester, die am liebsten ganz woanders wären.



- **+ 16 Strecken**
- **– Unoriginell**
- **– Grafik schwach**
- **– Fahrphysik nicht von dieser Welt**

Prost Grand Prix

Hersteller:	Canal+ Multimedia	3D-Karten:	3Dfx
Testversion:	Beta vom April '98	Hardware, minimum:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS, Windows 3.1 & 95	Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	1–4 (Modem, Netzwerk)		
Ca.-Preis:	60 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	40	Sound:	50
Einstieg:	80	Komplexität:	40
Steuerung:	40	Multi-Player:	60

Spielspaß: 38

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Indy Racing

Die 2,5 Meilen von Indianapolis bilden den berühmtesten und für Rennspiele nur schwer zu erwerbenden Rundkurs der Welt. Vermißt man ihn doch selbst in neueren Spielen wie CART Precision Racing von Microsoft. Der amerikanische Fernsehsender ABC aber besaß das nötige Kleingeld für den Kauf der Rechte. Und wo er schon einmal dabei war, hat er neben acht Indycarkursen auch noch drei andere Motorsportserien wie die kleinere »Silver Crown«-Klasse dazugepackt, die zum Teil auf völlig neuen Strecken zu Hause sind. Es ist aber auch recht interessant, ein und denselben Kurs mit den unterschiedlichen Gefährten abzuklappern. **(uh)**



Der abgöttisch verehrte Al Hoffmann jr. setzt zu einem seiner gefürchteten Überholversuche an.

Udo Hoffmann ★★★

TV-Sender ABC hat im Archiv gewühlt und unzählige Videos auf die CD gepackt. Bevor man zum Rennen kommt, kann man sich erst mal ein halbes Stündchen mit den Clips beschäftigen. Ebenfalls außergewöhnlich sind die in Deutschland nahezu unbekannten kleinen Rennsportserien mit völlig anderem Fahreigenschaften.
Doch leider ist die Grafik sehr hausbacken; selbst bei einer Geschwindigkeit von 220 Meilen die Stunde ist mein Adrenalinspiegel kaum höher als im Supermarkt mit meinem Einkaufswagen. Vor allem die kleineren Boliden fahren sich zudem äußerst unrealistisch und haften auf der Strecke, als wäre ein Magnet unter dem Asphalt verborgen.

- **+ Vier Rennsportklassen**
- **+ Viel Multimedia-Kram**
- **– Kein Geschwindigkeitsrausch**

Indy Racing

Hersteller:	ABC Interactive
Testversion:	Importversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	1–4 (Modem, Netzwerk)
Ca.-Preis:	60 Mark

3D-Karten: Direct 3D
Hardware, minimum: Pentium/120, 16MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/133, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	50	Sound:	60
Einstieg:	70	Komplexität:	70
Steuerung:	70	Multi-Player:	60

Spielspaß: 59

Rennspiel für Einsteiger

Autobahn Raser



Kommt ein Lamborghini geflogen: Die Polizei steht dumm dabei.

Die lustigen Burschen des Geheimverbunds der »Autobahn Raser« machen sich jedes Jahr erneut einen Spaß daraus, der Autobahnpolizei gehörig auf den Nerven herumzutrampeln. Vier Mitglieder des PS-Clubs fahren in neun Etappen von Berlin über Hamburg, Köln und München zurück in die Hauptstadt. Sie sind einer dieser Fahrer und beginnen das Rennen mit 25 000 Mark und einem Trabbi. Im Laufe des Spiels können Sie gewonnene Preisgelder in stärkere Motoren und Breitreifen stecken oder gleich ein besseres Auto kaufen. Sieben Modelle stehen zur Wahl und bieten über Opel Astra bis hin zum Lamborghini Diablo alles, was das Herz des Helden der linken Fahrstreifen erfreut. **(uh)**

Udo Hoffmann ★★★

Der eigentliche Clou des Autobahn Rasers sollte der Wiedererkennungswert der Strecken sein. Leider funktioniert das nicht: Selbst der Stadtkurs von München ist bis auf einige Wahrzeichen völlig x-beliebig geraten und könnte ebensogut jede andere Großstadt repräsentieren.
Was bleibt, ist die amateurhafte Umsetzung einer guten Idee. Das Fahrverhalten der Fahrzeuge ist unrealistisch, die Grafik unspektakulär. Die Computergegner unterbieten in Sachen Intelligenz jeden dicht auffahrenden Drängler; mit Wonne fahren sie immer wieder schweren Lkws ins Hinterteil. Kuriose Details wie die Baustellen können da nicht mehr viel an Spielspaß herausreißen.

- **+ Nette Idee …**
- **– … mit schlechter Umsetzung**
- **– Fahrverhalten schwach**

Autobahn Raser

Hersteller:	Davilex/Koch Media
Testversion:	Beta vom April '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	–
Ca.-Preis:	70 Mark

3D-Karten: Direct 3D, 3Dfx, Power VR
Hardware, minimum: Pentium/133, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	50	Sound:	50
Einstieg:	80	Komplexität:	40
Steuerung:	50	Multi-Player:	—

Spielspaß: 43

Strategiespiel für Einsteiger

Clash

Wenn fremde Invasoren an den Küsten eines lauschigen Kontinents landen, dann geht dies nie ohne kleinere Dispute ab. Auch bei »Clash« verstehen die Eingeborenen keinen Spaß und lassen sich auf rundenbasierte Kämpfe mit den Eindringlingen ein. Der Spieler übernimmt eine der beiden Seiten und hat dann in mehreren Missionen seine Herrschaft zu festigen. Wahlweise dürfen sich außerdem bis zu vier menschliche Gegner auf 20 Mehrspielerkarten kräftig beharken. In den Burgen legt man den Steuersatz fest, um mit den Einkünften die Truppen zu finanzieren. Bei Bedarf können Sie mit Pionieren auch Burgen und Befestigungsanlagen erstellen. Jede Einheit hat eine bestimmte Anzahl von Bewegungspunkten, mit denen sie durch Wälder und Felder streift. Kommt es zur Belagerung einer Festung, dann sollten Sie mit den Kämpfern zunächst die Mauern angreifen, um in die Anlage hineinzugelangen. Auf Wunsch berechnet der Computer automatisch den Ausgang eines Kampfes. **(tw)**



Auf der Hauptkarte sucht man nach gegnerischen Truppen.

Thomas Werner 

Die auf der Packung aufgezählten Vorzüge klingen beeindruckend: Wer möchte nicht mit 30 verschiedenen Einheitentypen zahlreiche Missionen bestehen und gleichzeitig die Wirtschaft in Schwung halten? Um so erschreckender ist es daher, wenn man der nackten Realität ins programmierte Antlitz blickt: Auf uninspiriert entworfenen Karten irren Sie mit Ihren Mannen herum, um einige der ödesten rundenbasierten Kämpfe auszutragen, die Strategen je durchstehen mußten. Überläßt man die Kampfsequenz dem PC, so meldet dieser nicht einmal, wer gewonnen hat. Man hofft heimlich sogar darauf zu verlieren, damit dieses strategische Waterloo rasch vorbei ist.

+ Nette Verpackung

– Sturzlangweilige Missionen

– Öde Kämpfe

Clash

Hersteller:	Software 2000	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, minimum:**	Pentium/75, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS, Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/133, 24 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	1–4 (PC)		
Ca.-Preis:	60 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	30	**Sound:**	30
Einstieg:	60	**Komplexität:**	20
Steuerung:	20	**Multi-Player:**	30

Spielspaß: 17

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Seven Kingdoms: Ancient Adversaries

Die Welt wartet ja bekanntlich auf nichts mehr als auf ein weiteres Rallye-Spiel. Bei »World Wide Rally« können Sie sich auf 15 verschiedenen Rennstrecken austoben. Wählen Sie aus acht handelsüblichen Fahrzeugen Ihren Favoriten, entscheiden Sie zwischen unterschiedlichen Bereifungen, Bremsbelägen oder Motoren und treten Sie gegen bis zu drei grimmige Computerfahrer an. Gelegentlich wird auch nächtens gefahren. Zur Steuerung Ihres Vehikels wird auf Joysticks oder ähnliche Hilfsmittel verzichtet, die Tastatur muß reichen. Im Weltmeisterschaftsmodus dürfen Sie alle Strecken durchfahren, bis Sie schließlich das begehrte Ziel erreichen: König der schlechtesten Simulation seit Erfindung des Verbrennungsmotors zu sein. **(uh)**



Dank ihrer Speere sind die Zulus höchst effektivte Fernkämpfer.

Manfred Duy 

Die neuen Rassen, Monster und Szenarien machen das interessante Geschehen noch etwas abwechslungsreicher. Viel wichtiger ist aber, daß Befehle neuerdings auch im Pausenmodus erteilt werden. Das mit starken Wirtschaftselementen garnierte Echtzeit-Strategiespiel vertrug sich nämlich noch nie mit allzu großer Hektik. Wer allerdings bereits das Originalspiel nicht besonders mochte, wird von der bescheidenen Präsentation und der hohen Komplexität einmal mehr vergrault.

+ 38 Szenarien

+ 10 Rassen

– Laue Präsentation

Seven Kingdoms: Ancient Adversaries

Hersteller:	Interactive Magic	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Beta vom Mai '98	**Hardware, minimum:**	Pentium/60, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/90, 32 MByte RAM
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)		
Multi-Player:	1–7 (Netzwerk, Internet)		
Ca.-Preis:	90 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	50	**Sound:**	70
Einstieg:	60	**Komplexität:**	80
Steuerung:	80	**Multi-Player:**	70

Spielspaß: 73

Klassiker der Spielegeschichte

Twin Cobra

Ist das Spiel zu hart, bist Du zu schwach: Die gnadenlosen Vertikal-Shooter der 80er Jahre trennen harte Burschen von Joystick-Softies.

So mancher Klassiker der digitalen Geschichte ging einem durch die Lappen, wenn man zu dessen Blütezeit Spielhallen weiträumig umfuhr. Denn nicht jedem würdigen Groschen- bzw. Markstück-Grab der 80er Jahre widerfuhr die Gnade der Konvertierung. Taitos »Twin Cobra« inspirierte zwar eine Reihe von Heimcomputer-Ballereien, wurde aber niemals offiziell für C 64, Amiga & Co. umgesetzt. Unter dem Namen »Tiger Heli« gab es immerhin eine gute Adaption des Automaten für die japanische Spielkonsole PC-Engine.

Der heimische Normalo-PC beschert Twin Cobra die verdiente Wiederauferstehung: Der in der Version 2.0 vorliegende Emulator »Shark« sorgt für pixelperfekt authentisches Ballervergnügen. Der emulierte Vertikal-Shooter gehörte zu einer Welle vielleicht nicht sonderlich intelligent-abwechslungsreicher, aber fesselnder Abschießorgien, die von Capcoms »194x«-Serie über »Slap Fight« bis »Raiden« reichte. Der Spieler fliegt bei diesen Gattungsvertretern stets über eine von oben nach unten scrollende Spielfläche, flucht über den mörderischen Schwierigkeitsgrad und sammelt eifrig Waffen-Upgrades, um gegen die gegnerische Übermacht minimale Chancen zu haben.

Extrawaffen gehörten anno 1987 zum guten Ton der Ballerschule. Twin Cobra machte eine interessante Variante populär: Statt einfach nur die Salvenbreite aufzurüsten, können Sie zwischen vier Waffentypen umschalten und dann weiter aufrüsten. Je nach Levelstruktur und persönlichem Geschmack ergattert man sich lieber Diagonal-Streuschuß, Seitwärts-Rückwärts-Kombiböller, durchschlagkräftige Laser oder konventionelle »breit gestreut nach vorne«-Kaliber. Waffenwechsel- und Salvenverstärkungs-Symbole werden mühsam verdient: Erst knackt man den Extra-beherbergenden Gegner, dann muß das zickig herumschwänzelnde Power-up aufgesammelt werden – ohne daß der Cobra-Pilot dabei vor lauter Übereifer die nächste Attacke übersieht. Dank einer »Continue«-Funktion können Sie nach dem Verlust aller Leben an der zuletzt erreichten Stelle weiterspielen.

Verliert man ein Leben, ist das gehortete Waffenarsenal futsch; alleine hat man's zudem schwerer als im Team mit einem Mitballerer. Also immer schön in Bewegung bleiben, bloß kein Extra versäumen und gelegentlich eine Ginsengwurzel zur Beruhigung kauen – solche Twin-Cobra-Weisheiten werden sich dank dieser Emulation auch künftigen Generationen erschließen. **(hl)**

▲ Unser roter Heli schießt vom unteren Bildrand aus Streuschußsalven. Die blauen Böller sind eine von vier aufrüstbaren Waffengattungen.



◀ Genau der richtige Augenblick, um eine der knappen Bomben zu investieren. Der Shark-Emulator erlaubt eine solche Grafikeinstellung, bei der die Hochkant-Optik auf Monitor-gemäßes Querformat zusammengestaucht wird.

Twin Cobra im Internet

Am besten zapfen Sie sich den Emulator Shark 2.0 direkt von der Homepage der Programmierer: http://sid.c64.org/~magnus/shark.htm. Das Programm benötigt Windows 95 und DirectX als Betriebssystem-Grundlage. Umfangreiche Parameter erlauben das Drehen des Spielfelds in 90-Grad-Schritten (für uns konservative Hardware-Papas, die den teuren Monitor dann doch nicht kippen wollen, um authentisches Hochkantbild-Feeling zu erzielen). Nicht originalgetreu, aber praktisch ist die Grafikumrechung ins übersichtliche Querformat. Zudem haben Sie Zugriff auf die üblichen DIP-Schaltereinstellungen, die Extraleben-Quote und Schwierigkeitsgrad bestimmen.

Twin Cobra

- ▶ **Erstveröffentlichung:** 1987
- ▶ **System:** Spielautomat
- ▶ **Hersteller:** Taito
- ▶ **PC-Emulationen:** Shark
- ▶ **Internet:** http://sid.c64.org/~magnus/shark.htm
- ▶ **Historisch wertvoll, weil ...:** ... Spielbarkeit und Extrawaffen-Architektur im Genre der Vertikal-Shooter hier einen Höhepunkt erreichten.

ALLE TESTS von 1998 auf einen Blick

Spiel	Ausgabe	Wertung	Seite
3D Ultra Pinball – Lost Continent	1/98	69	162
Actua Golf 2	5/98	72	99
Actua Ice Hockey	5/98	70	98
Actua Soccer 2	1/98	72	146
Addiction Pinball	3/98	70	107
Air Warrior 3	3/98	55	100
Andretti Racing	1/98	46	110
Anno 1602	5/98	82	128
Anstoss 2: Verlängerung	4/98	75	104
Arcade's Greatest Hits: The Midway Collection 2	4/98	69	106
Area-D	1/98	19	159
Armor Command	5/98	58	114
Balance of Power	2/98	78	102
Balls of Steel	2/98	63	172
Battleground 6	1/98	60	178
Battleground 7	1/98	54	178
Battleground 8	1/98	65	178
Battlezone	4/98	90	72
Birthright	2/98	46	156
Black Dahlia	5/98	56	112
Blade Runner	1/98	80	94
Blaster	2/98	26	103
Bleifuss Rally	1/98	75	152
Bob Squish	1/98	22	164
Buccaneer	1/98	55	166
Bug Riders	4/98	45	156
Burnout	6/98	26	105
Bust-a-Move 2	4/98	68	108
Carmageddon Splat Pack (deutsch)	1/98	69	91
CART Precision Racing	3/98	80	74
Civ 2: Fantastic Worlds	1/98	79	198
Close Combat 2	1/98	62	98
Croc	3/98	81	60
Curse of Monkey Island, The	1/98	89	78
Daggerfall: Battlespire	2/98	62	170
Dark Colony: The Council Wars	4/98	39	113
Dark Omen	4/98	76	78
Dark Reign Missions-CD	5/98	81	133
Dark Rift	4/98	63	112
Days of Oblivion	5/98	12	95
Deadlock 2	5/98	62	110
Defiance	1/98	22	99
Descent to Undermountain	3/98	46	98
Diablo: Hellfire	1/98	74	158
Die by the Sword	5/98	78	94
Dilbert´s Desktop Games	3/98	27	90
Dogday	2/98	38	154
Drilling Billy	1/98	42	164
DSF Baseball pro 98	1/98	63	150
DSF Football pro 98	1/98	56	150
Dunkle Manöver	4/98	73	82
Earth 2140 Missions-CD	5/98	76	135
Emergency – Fighters for Life	6/98	67	104
F/A 18 Korea	2/98	64	144
F1 Racing	1/98	90	104
F-15	6/98	79	146
F22 ADF	1/98	82	114
F-22 Raptor	1/98	81	122
Fallout	1/98	85	194
FIFA 98 – Die WM-Qualifikation	1/98	89	124
Fighting Force	5/98	71	136
Final Impact	6/98	28	145
Final Liberation	2/98	61	166
Flight Unlimited 2	2/98	74	142
Flying Saucer	5/98	65	121

Spiel	Ausgabe	Wertung	Seite
Formel 1 ´97	4/98	72	92
Forsaken	5/98	85	84
Frankreich 98 – Die Fußball-WM	6/98	90	122
Frogger	1/98	78	160
GNAP	2/98	59	159
Golf 98 Edition	6/98	74	120
Golf Pro, The	5/98	71	92
Grab des Pharao	3/98	41	111
Granny	3/98	27	106
Great Battles of Caesar	5/98	58	116
Great Battles of Hannibal	1/98	67	168
Halls of the Dead	5/98	61	101
Heavy Gear	1/98	83	84
Herrscher der Meere	1/98	63	176
Hexen 2 Missions-CD	5/98	81	100
Hexplore	6/98	73	112
Hugo – Wild River	6/98	14	131
i Panzer 44	6/98	63	112
iF-22	5/98	77	138
Incoming	5/98	65	90
Incubation Missions-CD	5/98	82	134
I-War	1/98	74	130
Jack Nicklaus 5	3/98	82	82
Jazz Jack Rabbit 2	4/98	58	85
Jedi Knight: Myteries of the Sith	4/98	84	96
Jet Moto	4/98	76	100
John Sinclair: Evil Attacks	6/98	39	144
Journeyman Project 3	2/98	77	150
Kick Off 98	1/98	38	148
KKND Xtreme	2/98	59	92
Korea	5/98	66	139
Last Bronx	4/98	73	110
Liberation Day	4/98	77	94
Longbow 2	1/98	86	118
Lords of Magic	2/98	79	146
M 1 Tank Platoon 2	5/98	83	102
Madden NFL '98	1/98	76	144
Mage Slayer	1/98	37	189
Man of War	6/98	32	99
Maximum Force	4/98	48	155
Men in Black	1/98	55	156
Metalizer	6/98	58	100
Micro Machines V3	6/98	74	132
Might & Magic 6	6/98	68	106
Monopoly WM-Edition	6/98	68	125
Monster Truck Madness	6/98	61	118
Montezuma – Der Fluch der Azteken	2/98	55	153
Motorhead	6/98	77	138
My Friend Koo	3/98	58	113
NBA Action 98	3/98	78	80
NBA Live '98	1/98	88	140
Netstorm	1/98	69	188
NHL Open Ice	2/98	65	164
Nightmare Creatures	3/98	69	112
Nitro Riders	5/98	83	106
Nuclear Strike	1/98	50	184
Oddworld: Abe's Oddysee	1/98	85	194
Of Light and Darkness	6/98	70	110
Ostfront	2/98	18	173
Outwars	6/98	54	143
Overseer	5/98	77	124
Pandemonium 2	3/98	79	108
Pax Imperia 2 – Eminent Domain	1/98	74	172
Perry Rhodan: Brücke in die Unendlichkeit	3/98	57	72
Perry Rhodan: Operation Eastfront	3/98	68	64
Pilgrim	1/98	64	182

Spiel	Ausgabe	Wertung	Seite
Pink Panther und die Zauberformel	4/98	68	159
Plane Crazy	6/98	64	129
Planet Blupi	1/98	30	190
pod: Back to Hell	2/98	74	162
Politica	2/98	61	152
Powerboat Racing	4/98	67	98
Puzz 3D	1/98	9	200
Queen: The Eye	1/98	60	182
Reap, The	1/98	75	186
Rebel Moon Rising	2/98	27	85
Rebellion	6/98	63	94
Red Baron 2	2/98	80	138
Redline Racer	5/98	74	122
Riana Rouge	5/98	19	113
Rising Lands	3/98	62	88
Sabre Ace: Konflikt über Korea	1/98	63	192
Search and Rescue	4/98	54	153
Sega Rally Racing (für MMX)	3/98	67	115
Sega Touring Carts	3/98	68	78
Semper Fi	5/98	28	96
Sensible Soccer World Cup	6/98	67	126
Sentient	4/98	40	157
Seven Wars	4/98	35	116
Shadow Master	2/98	37	169
Shanghai Dynasty	3/98	76	92
Sign of the Sun	2/98	21	84
Ski Racing (DSF Ski)	4/98	62	102
Skull, The	2/98	13	163
Soda Offroad Racing	2/98	53	160
Soldiers at War	6/98	60	131
Spec Ops	6/98	74	114
Star Trek Pinball	4/98	59	109
Star Trek: The Game Show	5/98	61	109
Star Wars Monopoly	1/98	69	200
Starcraft	6/98	88	84
Starfleet Academy Missions-CD	6/98	67	142
Starship Titanic	6/98	68	140
Stealth Reaper 2020	4/98	25	154
Steel Panthers 3	1/98	53	170
Streets of SimCity	2/98	31	104
Suit, The	2/98	8	163
Super Match Soccer	6/98	59	126
Takeru	2/98	37	158
Tamagotchi	3/98	35	94
Tender Loving Care	6/98	79	116
Tenka	3/98	29	96
Tennis Manager	6/98	28	130
Test Drive 4	2/98	68	98
TOCA	1/98	64	112
Total Annihilation: Core Contingency	6/98	82	98
Triple Play 99	6/98	77	131
Twisted Metall	4/98	65	158
Ubik	4/98	67	90
Ultimate Race	2/98	79	100
Uprising	1/98	79	90
Vlad Tepes Dracula	4/98	38	116
War Wind 2	2/98	70	174
Warbreeds	4/98	62	114
Wing Commander: Prophecy	2/98	85	86
Winter Race 3D	2/98	29	165
World Wide Rally	2/98	11	162
X-Car – Experimental Racing	1/98	33	154
You don´t know Jack	3/98	73	114
Z: ExpansionSet	2/98	56	167
Zombiville	4/98	17	157
Zork: Grand Inquisitor	1/98	78	128

Special: Fußballspiele

DER BALL IST RUND!

Widerstand ist zwecklos: Der Monat Juni steht ganz im Zeichen von Fußball-WM und Fußballsimulationen. Angesichts der grafischen Klasse manches modernen PC-Kicks juckt selbst bei erklärten Sportmuffeln der Joystickdaumen.

Als »schwach wie eine Flasche leer« befand einst Bayern Münchens scheidender Trainer Giovanni Trapattoni die Leistung seiner Untergebenen nach einem vermurksten Spiel. Schwach in den Knien wird es Fußballbanausen angesichts der WM-geprägten Sommerwochen. Damit Sie auf der Suche nach einem würdigen Begleitspiel keine schwächelnde Software erwischen, hat PC Player das Genre der Fußballsimulationen aufgerollt.

Der Balla-balla-Sommer ist nicht mehr aufzuhalten. Auch in der PC-Player-Redaktion werden Spielpläne an die Wand gepinnt, Anwesenheitskernzeiten angepaßt (»An dem Tag gibt's schon um 16 Uhr eine Live-Übertragung, da müssen wir früher dicht machen«) und Fußball-CDs rausgekramt. Unser WM-Würdigungs-Special auf den nächsten Seiten ist in folgende Beiträge unterteilt:

Ab Seite 122: Geschichte der effektiven Spielzeit

Wie hieß das erste wirklich gute Fußballspiel der Computergeschichte? Welches war das schauerlichste »offizielle« Programm zu einer WM? Unsere Genrehistorie blickt auf die letzten 16 Jahre Computerfußball zurück.

Ab Seite 124: Vergleich der aktuellen Programme

Neun Fußballspiele, die in den letzten zwölf Monaten durch unser Testlabor wanderten, treten zum großen Vergleich an. Neben der Spielspaß-Gegenüberstellung analysieren wir Stärken und Schwächen im Detail: Wo gibt's mehr Simulationsaspekte, wer bietet die knackigste Action, an welche Titel sollten sich nur Profis trauen?

Ab Seite 127: Vorschau auf neue Fußballspiele

Zum Redaktionsschluß dieser Ausgabe machten sich einige brandneue Spiele schon vor der Auswechselbank warm, waren aber noch nicht testreif. Unsere Kicker-Previews informieren Sie über diese Fußballsimulationen von morgen.

Ab Seite 129: Nationalspieler im Interview

Waschechte internationale Stars füllten für PC Player den großen WM-Fragebogen aus. Außerdem hatten wir im Rahmen der »Golden Goal«-Präsentation Zeit und Muße, um ein längeres Interview mit Nationaltorwart Andreas Köpke zu führen.

Ab Seite 132: Das WM-Preisausschreiben

Wenn Sie 17-Zoll-Monitor, Voodoo-2-Beschleunigerkarte oder einen der anderen tollen Preise gewinnen wollen, müssen Sie sich durch unser Fußballquiz kämpfen. Wer ein bißchen Ahnung von echtem und simuliertem WM-Geschehen hat, besitzt gute Gewinnchancen. **(hl/md)**



WM in Spanien

Endspiel: Italien – Deutschland 3:1

International Soccer

Armselig sahen bis zu diesem historischen Zeitpunkt sämtliche Fußballspiel-Versuche aus. Doch 1983 kam das erste Programm auf den Markt, das ernstzunehmende Stadionatmosphäre verbreitete: Vom realistischen Trillerpfeifen-Anstoß bis zum plazierten Gekicke der als Menschen erkennbaren Spielfiguren konnte »International Soccer« faszinieren. Commodore veröffentlichte das Programm des Briten Andrew Spencer als Steckmodul für seinen neuen Heimcomputer, einen gewissen C 64. Mit innovativen Features wie verschiedenen Computergegnern, realistisch hechtenden Torhütern und einem dauerhaft motivierenden Spielablauf setzte der Titel auf Jahre hinaus Maßstäbe.



Microprose Soccer

Noch immer regierte der C 64 die Spieleszene. Rund fünf Jahre nach International Soccer gelang endlich die Wachablösung im Fußballgenre: »Microprose Soccer« überzeugte mit detaillierter Grafik aus der Vogelperspektive und WM-Turniermodus – damals eine exotische Sensation. Publisher Microprose drückte dem Spiel des Programmierteams Sensible Software unübersehbar seinen Namensstempel auf. Der Titel wurde später auch für ST, Amiga und PC umgesetzt, doch keine Version erreichte Spielbarkeit und Tempo des C64-Originals.

Kick Off

Das dominierende Fußballspiel der 16-Bit-Ära von Amiga und Atari ST hieß »Kick Off«. Dieses Hochgeschwindigkeits-Fußball eines gewissen Dino Dini wartete mit einer ungewöhnlichen Steuerung auf: Das Leder »klebt« nicht am Bein des ballführenden Spielers, sondern droht bei unsachgemäßem Laufen zu verspringen. Trotz Frustpotentials ein Hit, was am mitreißenden Tempo und der schlechten Konkurrenz lag.



1982 1983 1984 1985 1986 1987 1988 1989 1990



WM in Mexico

Endspiel: Argentinien – Deutschland 3:2



WM in Italien

Endspiel: Deutschland – Argentinien 1:0

World Cup Carnival

Jahrelang konnte keine Fußballsimulation der Spielbarkeit von International Soccer das Wasser reichen. U.S. Gold scheiterte 1986 besonders prominent: Das offizielle Spiel zur WM in Mexico war eine notdürftig aufpolierte Version eines C64-Gruselkicks namens »World Cup«. Mit Marketing-Blitzgewitter und einer Spielplanposter-beschwerten Packung wollte man von dem lieblosen Inhalt ablenken. »World Cup Carnival« ist heute noch ein unrühmliches Symbol für irrige Lizenzdeals, bei denen jede Mark in die Verpackung gesteckt und das eigentliche Spiel sträflich vernachlässigt wird.



World Cup Soccer '90

Das offizielle Spiel zur Fußball-WM in Italien sieht um einiges besser aus als die 86er-Katastrophe World Cup Carnival. Doch Virgins »World Cup Soccer '90« versteckt hinter seiner vorzeigbaren Fassade einen gruseligen, unrealistischen Spielablauf. Eine weitere WM-Lizenz mit Mülltonnen-Qualität.

Sensible Soccer

Das dominierende Fußballspiel der frühen 90er. Zunächst sorgte das schnelle, spritzige Bolzvergnügen auf dem Amiga für Furore. 1993 kamen PC-Besitzer in den Genuß einer ordentlichen Umsetzung. Wurde auch höchste Zeit: PCs waren bis dato ein Fußball-Notstandsgebiet, auf dessen virtuellen Rasenflächen sich nur mies spielbarer Blödsinn versammeln wollte. Bis zum Eintreffen von »FIFA« war »Sensible Soccer« der unumstrittene Fußballmeister. Drolligerweise ist die gerade veröffentlichte WM-Edition in grafischer und spielerischer Hinsicht dem 92er-Opa enorm ähnlich.





WM in USA

Endspiel: Brasilien – Italien 0:0 (Brasilien siegte im Elfmeterschießen. Deutschland scheiterte bereits im Viertelfinale an Bulgarien).



World Wide Soccer

Wer jahrelang Fußballspiele für Arcade-Automaten und Videospielsysteme entwickelt, der weiß, was Gamepad-Kickern Freude macht. Segas erster Angriff in der PC-Liga war ein würdiger Vertreter solider japanischer Spielbarkeit.
Technisch nicht ganz so sexy wie mancher neue Konkurrent, erntete World Wide Soccer vor allem wegen seines bei aller Action- und Tempo-Lastigkeit knuffig zu steuernden Angriffsfußballs Lob. Wann gibt uns Konsolen-Konkurrent Konami endlich eine PC-Umsetzung seines Videospiel-Fußballmeisterwerks »International Superstar Soccer«?

World Cup USA '94

In der Horrorserie »Das offizielle Spiel zur WM« ist diesmal wieder U.S. Gold an der Reihe. Im Vergleich zu früheren Lizenzversuchen ist das Programm zur 94er-WM eine relative Wohltat. Brave Sprite-Kicker mühten sich um halbwegs realistische Ballbehandlung; es gab auch eine akzeptable PC-Version. Sperriger Spielablauf und bemerkenswert diffuse Untermenü-Konstruktionen hielten die Motivation aber in Grenzen.



FIFA Soccer 96

Unter dem Weihnachtsbaum des Jahres 1995 legte EA Sports ein in zweierlei Hinsicht richtungsweisendes Spiel. Zum einen etablierte man die (Un)Sitte des jährlichen Sportspiel-Updates: Genug Fans sind Willens, alle zwölf Monate frisches Geld für eine verbesserte Version des Sportspiels ihres Vertrauens auszugeben. Dieser Trend wurde ebenso eifrig von anderen Herstellern aufgegriffen wie die 3D-Grafik. Zwar wurden bei FIFA 96 noch Sprites pixelig gezoomt, doch der Anfang vom Ende für 2D-Fußballspiele war gemacht.



1991 1992 1993 1994 1995 1996 1997 1998



FIFA Soccer

Jüngere Spieler kennen nichts anderes als motion-gecapturete Polygon-Fußballer, die elegant durch 3D-beschleunigte Stadien stolzieren. Doch selbst die FIFA-Serie von EA Sports buk mal kleinere Brötchen: Isometrische Grafik, einfache Steuerung und mäßig intelligente Computerspieler des 94er-Debuts wirken aus heutiger Sicht rührend. Doch vor vier Jahren waren Spielbarkeit und Optik im Vergleich zum damaligen Konkurrenzniveau die reinste Wohltat. Während künftige FIFA-Folgen primär für den PC entwickelt wurden, war diese Erstausgabe noch die Konvertierung eines Spielmoduls für die 16-Bit-Konsole Sega Mega Drive.

Euro 96

Computerspiele werden immer mehr zur Massenmarkt-Angelegenheit. Da schillern nicht nur WMs in verlockendem Glanz; auch eine Fußball-Europameisterschaft ist gutes Lizenzgeld wert. Doch Oliver Bierhoffs Golden Goal im Finale »Deutschland – Tschechien« war weitaus bejubelnswerter als dieses offizielle »Euro 96«-Spiel. Die Software zum Turnier in England entpuppte sich als modifizierte Version des nicht sonderlich berühmten »Actua Soccer 1«.





Frankreich 98

Das bislang mit Abstand beste »offizielle« Fußballspiel zu einem WM-Turnier. Kein Wunder: Die Cleverles von EA Sports recycelten als Grundlage einfach ihr erfolgreiches Sportspiel FIFA 98. Mit akkuratem WM-Modus und kleinen spielerischen Verbesserungen gelang so ein ausgereiftes, absolut Weltmeister-würdiges Programm.
Auch das Drumherum hat Format. Der beste Torschütze gewinnt den »goldenen Schuh«, das am wenigsten rumfoulende Team bekommt die FIFA-Fairplay-Trophäe als Trostpreis. Vom Einmarsch der Spieler über das Täterätröt der Nationalhymnen, bis zum erzürnten Gestikulieren eines geschlagenen Torwarts paßt hier so ziemlich alles zusammen.



WM in Frankreich

Endspiel: noch offen.
Unser Redaktionsgremium tippt trotz aller Gurkereien in den Vorbereitungsspielen auf eine erfolgreiche Titelverteidigung von Brasilien.

Frankreich 98

Vorspiel: Dem einen genügt die namenlose Discount-Unterhose, doch der andere braucht unbedingt ein bestimmtes Herstelleretikett zum Glück. Wer großes Vertrauen in klanghafte Marken steckt, dem will EA Sports das einzige »offizielle« Spiel zur Fußball-Weltmeisterschaft schmackhaft machen. »Frankreich 98 – die Fußball-WM« ist im Prinzip eine verbesserte Version von »FIFA 98«. Rüsten Sie sich also für glänzend präsentierten 3D-Fußball mit Steuerungstricks, die ganze Feuer-



kopf-Bataillons auslasten. Zu den Feinheiten des Programms gehören mitten im Spielablauf verkündbare taktische Anweisungen. Rundum verbesserte Computerintelligenz sorgt für eine größere Herausforderung; nur auf dem Amateur-Schwierigkeitsgrad wird der FC Pentium zum überforderten Sparringspartner degradiert.

Offensive: FIFA-Tugenden wie unverschämt gute Grafik und ausgefeilte Steuerung liefern die Grundlage für ein Fußballspiel, das in keiner Disziplin schwächelt. Dank einstellbarer Geschwindigkeit kickt sich Frankreich 98 etwas dynamischer als FIFA 98.

Defensive: Einmal im Jahr ein neues FIFA – schön und gut. Aber jetzt auch noch eine weltmeisterliche Zusatzversion des alten Stiefels? Trotz objektiver Klasse und Detailverbesserungen wird manchem Stammkäufer nach Pfeifkonzert zumute sein.

Ein Spiel wie … : Brasilien – die am besten besetzte Truppe im Turnier kann auch dann faszinieren, wenn vertraut wirkende Spielzüge neu aufgetischt werden.

Frankreich 98

Hersteller:	EA Sports
Test in Ausgabe:	6/98
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

Grafik:	90
Realismus:	90
Präsentation:	100
Steuerung:	90

Spielspaß: 90



FIFA 98



Vorspiel: Der ältere Bruder von Frankreich 98 hat nur ein halbes Jahr mehr auf dem Buckel – und sieht entsprechend ähnlich aus. Erst auf den zweiten Blick fallen Unterschiede bei 3D-Grafik und Steuerung auf. In einigen Nuancen zeigt sich FIFA im direkten Vergleich unterlegen. So sind die Computerteams hier leichter mit Dauergegrätsche zu bremsen; auch der Cleverneßgrad der Torhüter ist nicht optimal. Fans des rapiden Spielablaufs müssen zudem auf eine Verschärfung des Tempos verzichten.

Das Gebotene reicht aber immer noch aus, um das Gros der Fußballkonkurrenz zu deklassieren. Zwar gibt es hier keinen so exakt nachgebildeten WM-Modus wie bei »Frankeich 98«, aber dafür können Sie Qualifikation zur Weltmeisterschaft realistisch nachspielen.

Offensive: Neben Nationalmannschaften und WM-Quali gibt es hier langfristig motivierende Vereinsligen. Dank echter Spielernamen kommt Stimmung beim Kampf um die Deutsche Meisterschaft auf. Spielbarkeit und Grafik sind großartig.

Defensive: Action-Hektikern können Simulationsanspruch und mitunter gemächliche Animationen ein wenig zuviel des Guten sein. Wer FIFA 98 noch nicht hat, kauft lieber Frankreich 98 – dort finden Sie alle spielerischen Tugenden wieder, plus einige Detailverbesserungen.

Ein Spiel wie … : Deutschland – nicht ganz so schillernd und weniger im Hype-Mittelpunkt, aber immer noch mit tadellosen Dauerbrenner-Qualitäten.

FIFA 98

Hersteller:	EA Sports
Test in Ausgabe:	1/98
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

Grafik:	90
Realismus:	90
Präsentation:	90
Steuerung:	90

Spielspaß: 89



Worldwide Soccer

Vorspiel: Spielautomaten-Gigant Sega versuchte erst gar nicht, eine möglichst realistische Fußballsimulation zu kreieren. Action und Geradlinigkeit sind vielmehr die bevorzugten Tugenden. Dieses Rezept wurde konsequent und gekonnt umgesetzt: Im Gegensatz zu manchem spaßarmen Chaotengekicke stimmt hier die Spielbarkeit. Zwar wird in monotonem Ausmaße gegrätscht und gedroschen, aber bei aller Zweikampffreudigkeit sprießt das begehrte Fußball-Feeling so munter wie ein frisch gedüngter Grashalm im Olympiastadion.

Offensive: Nach kurzer Einspielzeit gelingen Paßwirbel, Sprintsoli und plazierte Schüsse wie am Schnürchen. Gemütliches Ballgeschiebe im Mittelfeld bleibt »World Wide Soccer« fremd; hier brennt ständig irgendein Strafraum.

Defensive: Der hektischen Betriebsamkeit kann man einen Hang zur Berechenbarkeit unterstellen. Möglichst von vorne grätschen, um an den Ball zu kommen; dann je nach Aufstellung Kurz- oder Lang-Paß, um das Leder nach vorn zu bolzen. Da diese Abgaben semi-automatisch in Richtung des nächsten Mitspielers gelenkt werden, rümpfen Simulations-Fans die Nase über soviel Automatismus. Nicht mehr zeitgemäß ist die Präsentation: Die umständliche Menübedienung entlarvt die Konsolenursprünge des Programms.

Ein Spiel wie … : Argentinien – hat nicht jeder auf der Rechnung, aber die Post geht weitaus mehr ab als bei vielen drögen Konkurrenten.



Worldwide Soccer

Hersteller:	Segg
Test in Ausgabe:	9/97
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis

Grafik:	70
Realismus:	60
Präsentation:	50
Steuerung:	80

Spielspaß: 79



Actua Soccer 2



Vorspiel: Ein Mittelding zwischen Action-lastigem Spielablauf und nach Simulation schmeckender 3D-Grafik gefällig? Gremlin liefert einen solchen Kompromiß für den grafikhungrigen Spieler mit mittelkomplexen Steuerungsansprüchen. Die Bedienung kommt bei »Actua Soccer 2« mit vier Feuerknöpfen aus; namentlich für Schuß, Paß, Befreiungsschlag und Turbo-Sprint. Nervöse Torhüter, die jeden zweiten Hoppelball gefährlich ins Feld zurückprallen lassen, garantieren einen hohen Anteil an Torszenen. Neben vierklassiger Nationenliga und Pokal-KO gibt es den nicht unwitzigen Szenario-Modus. Hier springen Sie mitten in ein laufendes Match und müssen in den Schlußminuten Vorsprünge verteidigen oder Rückstände aufholen.

Offensive: Gegenüber Teil 1 und dessen unsäglichem Ableger »Actua Soccer Club Edition« hat sich Gremlin deutlich gesteigert. Die Steuerung wurde im Programmierer-Trainingslager entwirrt, das Tempo blieb hoch, die geistige Frische der Computerkicker ist nicht mehr so erbärmlich.

Defensive: Realistischer Spielaufbau à la EA Sports ist weniger gefragt, das Überbrücken des Mittelfelds ist ein Klacks. Die meisten Kameraansichten sind zu nah dran am Geschehen und lassen den großen Überblick vermissen.

Ein Spiel wie ... : Dänemark – stürmt forsch und fröhlich nach vorne. Es fehlen aber Abgeklärtheit und Durchhaltevermögen für höhere Titelweihen.

Actua Soccer 2

Hersteller:	Gremlins
Test in Ausgabe:	1/98
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene

Grafik:	70
Realismus:	70
Präsentation:	60
Steuerung:	70

Spielspaß: 72



Sensible Soccer WM-Edition

Vorspiel: »Sensible Soccer – Die Weltmeisterschafts-Edition« unterscheidet sich nur unwesentlich von der alten Amiga-Version, welche zu Beginn dieses Jahrzehnts für Freude sorgte. In bewährter Manier hetzen kleine Sprites über flachen Rasen; die Steuerung ist mit einem Feuerknopf zu meistern. Je länger der Button gedrückt wird, desto doller schießt man den Ball in Blickrichtung. Kurzes Antippen des Knopfs sorgt für einen Paß zum nächstgelegenen Mitspieler. Wie der Name andeutet, können Sie hier das Weltmeisterschafts-Turnier komplett durchspielen. Alternativ stellt man sich Liga oder Pokal nach Maß zusammen.

Offensive: Mit gnadenloser Hektik spurten die Krümelspieler über den übersichtlich-schlichten Rasenbelag der Sensi-Stadien. Eifrig schneidet man Bälle an und grätscht durchs ganze Mittelfeld. Der emsige Spielablauf wird weder durch langwierige Animationen noch durch komplexe Gedankengänge (»Welche drei Knöpfe muß ich gleich wieder drücken, um die Abseitsfalle auszulösen?«) unterbrochen.

Defensive: Wenn bei Präsentation, Steuerung und Grafik die Zeit stillsteht, hat das durchaus seine Nachteile. Unkomplizierte Action schön und gut, aber hier fehlt es einfach am Tiefgang.

Ein Spiel wie ... : England – mit viel gutem Willen, aber die glorreichen Tage liegen lange zurück.



Sensible Soccer WM-Edition

Hersteller:	GT Interactive
Test in Ausgabe:	6/98
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis

Grafik:	40
Realismus:	50
Präsentation:	40
Steuerung:	50

Spielspaß: 67



Super Match Soccer

Vorspiel: »Super Match Soccer« unterscheidet sich in Sachen Steuerung von der etablierten EA-Sports-Welt. Statt die Feuerknöpfe mit getrennten Schuß- und Paß-Funktionen zu belegen, gibt es drei verschiedene Varianten, um den Ball generell zu befördern: sanft, mittel, hoch. Je länger der Feuerknopf gedrückt wird, desto heftiger der Kick. Am effektivsten sind Schlenzer in den freien Raum vor einen Mitspieler, der sich eifrig trollt, um das Leder zu erlaufen.



Offensive: Halbautomatische Paßhilfen und Kopfball-Assistenzen gehören zu den Segnungen der Steuerungsneuzeit. Mit solchen Verzärtelungen, die jedem Einsteiger rasche Fallrückzieher garantieren, möchte Super Match Soccer nichts zu tun haben. Kluges, umsichtiges Passen in den freien Raum ist im Spielaufbau gefragt. Zudem gibt es einen Modus, bei dem Sie nicht immer den ballführenden Spieler, sondern permanent einen bestimmten Kicker steuern.

Defensive: Vor allem in Tornähe sind die Schattenseiten des Spielablaufs unübersehbar. Da wird geholpert und gestolpert, daß einem der Ball leid tut. Tore rufen kaum sonderliche Gefühlsausbrüche hervor, sondern sind mühsame Folgen von Umsicht und Zufall.

Ein Spiel wie ... : Rumänien – ambitioniert, talentiert, aber nicht sonderlich schön anzusehen. Macht keinen so richtig an.

Super Match Soccer

Hersteller:	Acclaim
Test in Ausgabe:	6/98
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis

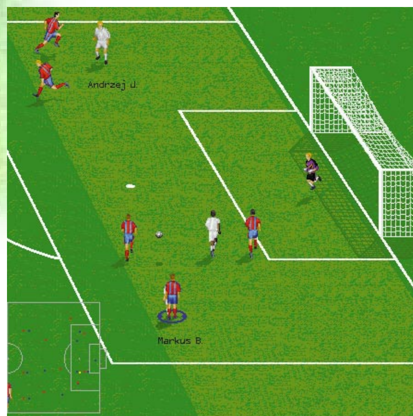
Grafik:	50
Realismus:	80
Präsentation:	20
Steuerung:	60

Spielspaß: 59



Sean Dundee's World Cup Football

Vorspiel: So schnell kann's gehen im Profifußball: Letzten Sommer warst Du noch der umjubelte Shooting Star, heute bist Du schon dankbar, wenn Dich der Trainer mal die Ersatzbank anwärmen läßt. Am verblichenen Charme des Namenspaten Sean »Ach hätt' ich doch die Staatsbürgerschaft nicht gewechselt« Dundee erkennt man, daß UBI Softs Fußballbeitrag noch aus der 97er-Spielzeit stammt. Auch die Technik wirkt nicht mehr ganz frisch: Ehrbare Sprites rackern in drei Zoomstufen übers zweidimensionale Spielfeld.



Der Matchverlauf ist klar von Action bestimmt: flacher Paß, hoher Paß, Schuß – und bloß nicht den Ball verlieren, denn in der Defensive hat man schlechte Wiederbeschaffungschancen.

Offensive: Dieses häßliche Entlein macht im Rahmen seiner Unzulänglichkeiten gar nicht so wenig Spaß. Die üppigen Turniermodi verwehren Ihnen zwar eine richtige WM, aber dafür gibt es Ligen en masse.

Defensive: Grafik-Gourmets zücken sofort die rote Karte; der farbarme Flachrasen-Look ist seit ein paar Jahren out. Die Steuerung hat einige schwer nachvollziehbare Ecken und Kanten. Von feinen Dribbelkünsten können Sie nur träumen; statt dessen läuft man mit ermüdenden Soli den dusseligen Verteidigern davon.

Ein Spiel wie ... : Kamerun – war mal fünf Minuten lang in, baut aber rasch wieder ab.

Sean Dundee's World Cup Football

Hersteller:	UBI-Soft
Test in Ausgabe:	9/97
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene

Grafik:	40
Realismus:	40
Präsentation:	70
Steuerung:	50

Spielspaß: 56



UEFA Champions League 96/97

Vorspiel: Allen unattraktiven Osteuropa-Gruppengegnern zum trotz ist die »Champions League« ein Riesenerfolg (... zumindest minimal populärer als der Euro). Europas beste Clubs kicken hier um die Vereins-Europameisterschaft. In der Saison 96/97 gelang Borussia Dortmund der überraschende Finalsieg gegen Juventus Turin. Vor einem Jahr erschien das offizielle Fußballspiel zu jener Spielzeit, die ob leichter Alterungserscheinungen mittlerweile in flachen Preisgefilden unterhalb der 50 Mark gelandet ist.

Offensive: Hätten Sie's noch gewußt? Diese armselige Tröte war die erste Fußballsimulation, die 3Dfx-Beschleunigerkarten unterstützte. Das sorgte nicht automatisch für Schönheitspreise, aber für einen ruckelfreien Fußballabend.

Defensive: Fußball verliert rapide an Unterhaltungswert, wenn die Akteure ähnlich desorientiert über den Rasen rotieren wie ein Haufen Hühner im Starkbier-Rausch. Erschreckend häufig waren Szenen, bei denen der Ball wenige Pixel von einem Gegner entfernt landete, selbiger aber stehen blieb. Erstarrte er zur Salzsäule? Ist er gebannt von den schönen Augen des Schiedsrichter-Assistenten? Oder hat dieser programmierte Ballschieber gerade mal so viel Intelligenz, daß er beim Laufen nicht über die eigenen Beine fällt?

Ein Spiel wie ... : Jamaika – kann vielleicht Japan erschrecken, macht aber sonst niemandem etwas vor.



UEFA Champions League 96/97

Hersteller:	Philips
Test in Ausgabe:	7/97
Anspruch:	Einsteiger

Grafik:	40
Realismus:	30
Präsentation:	40
Steuerung:	40

Spielspaß: 41



Kick Off 98



Vorspiel: Ganz nach dem Vorbild EA Sports wirft Anco mittlerweile stetig neue Jahresversionen von Kick Off ins Feld. Von einstiger Steuerungsphilosophie und Draufsicht-Grafik hat man sich distanziert. »Kick Off 98« vertraut auf modernes 3D-Ambiente und läßt den Ball nicht so rasch verspringen, wie das noch seine Großväter taten.

Das Programm protzt mit über 120 Nationalteams; da darf ein Modus zum realistischen Nachspielen eines WM-Turniers nicht fehlen. Bis zu sechs Feuerknöpfe am Gamepad werden ausgenutzt; die Steuerung bietet aktuelle Standards wie Doppelpaß, Hackentrick, Sprint und genaue Schußplazierung.

Offensive: In Abteilungen wie Spielmodi und Teamtaktiken hat Kick Off im Laufe der Jahre dazugelernt. Auch die 3D-Grafik bemüht sich um den Anschluß an moderne Standards, wenngleich die Polygon-Eleganz von EA Sports bei weitem nicht erreicht wird.

Defensive: Die Steuerung wirkt auf dem Papier gediegen, doch in der Praxis erweist sich die Spielbarkeit als ziemlich verhunzt. In der Defensive blicken Sie angesichts des wilden Wechselns Ihrer Spielfigur kaum mehr durch. Angriffsbemühungen werden durch überhastete Tackling- und Foul-Manöver in einem ärgerlichen Ausmaß erschwert.

Ein Spiel wie ... : Uruguay – früher ein glanzvoller Name, doch heute reicht es nicht mal mehr für die Endrunden-Qualifikation.

Kick Off 98

Hersteller:	Anco
Test in Ausgabe:	1/98
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis

Grafik:	40
Realismus:	60
Präsentation:	60
Steuerung:	20

Spielspaß: 38



Neuzugänge

Die Softwarefirmen ziehen auch nach der WM vom Leder. In Kürze wollen Virgin und Psygnosis ihre neuen Fußballsimulationen ins Spiel bringen.



Einer der Glanzpunkte von Viva Soccer sind die realitätsnahen Zweikämpfe.



Viva Soccer: Daß die Spieler aus zusammengesetzten Polygonen bestehen, sieht man ihnen kaum an.

Viva Soccer

Bislang waren ja von Virgin noch keinerlei sportliche Glanzleistungen zu vermelden, die Fußballsimulation »4-4-2« ging einst schmählich baden. Neues Spiel, neues Glück, mit »Viva Soccer« will man endlich in die Champions League aufsteigen. Die Namensähnlichkeit zur »FIFA«-Serie von Konkurrent EA Sports ist sicher nur rein zufällig.

Die komplexe Viva-Kickerei verfügt über ein gerüttelt Maß an historischem Tiefgang. Sämtliche 16.000 Spieler aller Mannschaften, die je an den Fußball-Weltmeisterschaften im Zeitraum von 1958 bis 1998 teilgenommen haben, geben sich hier ein Stelldichein. Sie selber basteln sich aus diesem Fundus Ihre individuelle Traummannschaft zusammen. Die digitalen Sportler entsprechen sowohl bezüglich der Größe, als auch Haarfarbe und Statur betreffend, ihren realen Vorbildern, selbst Linksfüßler werden ihren adäquaten Auftritt haben. Unterschiedliche Werte in 16 Bereichen wie Zweikampfvermögen, Sprintstärke oder Schußgenauigkeit runden die extrem ausführlichen Persönlichkeitsprofile ab.

Darüber hinaus will Viva Soccer mit einer hochentwickelten künstlichen Intelligenz begeistern. Der Computergegner verfügt sowohl in der Offensive als auch in der Defensive über vielseitige Verhaltensmuster. Besondere Mühe gab man sich mit der Schußtechnik: Bei weiten Pässen und Fernschüssen sind etliche Finessen wie etwa Schußlänge und Höhe, aber auch angeschnittene Bälle machbar. Zahlenfetischisten kommen ebenfalls zu ihrem Recht, denn in der riesigen Datenbank schlummern sämtliche WM-Statistiken ab 1958. Dynamische Kameraperspektiven sowie originalgetreu wiedergegebene Fangesänge sollen für eine gesunde Portion Atmosphäre sorgen. Traurig stimmt da nur, daß Viva Soccer erst im September seinen Auftritt hat und damit die Fußball-WM verpaßt. **(md)**

VIVA SOCCER – FACTS

- **Hersteller:** Virgin
- **Genre:** Fußballsimulation
- **Termin:** September '98
- **Besonderheiten:** Knapp 1000 Mannschaften mit über 16 000 Spielern, die realen Vorbildern nachempfunden sind.

Adidas Power Soccer '98

Auch Psygnosis liefert seinen eigenen Beitrag zur diesjährigen Fußball-WM ab. Bei »Adidas Power Soccer '98« treten über 10.000 Ledertreter an, die auf 120 Nationalmannschaften und rund 300 Vereinsteams verteilt sind. Das Action-lastige Geschehen wird in 34 naturgetreu digitalisierten Stadien ablaufen. Im umfangreichen Trainingsmenü üben Sie Freistöße, Elfmeter, Ecken und Einwürfe, um Ihr erlangtes Können in einem guten Dutzend Spielmodi unter Beweis zu stellen: Nationale und internationale Turniere bis hin zur Weltmeisterschaft, die wichtigsten Vereinsligen und selbstverständlich auch die europäischen Pokalwettbewerbe stehen dabei zur Wahl.

Besonders viel Mühe gibt man sich mit den Animationen: Um größtmögliche Realitätsnähe zu erreichen, werden echte Spieler zunächst abgefilmt und danach in über 350 Animationsphasen digitalisiert. Sowohl die Gesichter, als auch Haarfarbe und Trikots samt Stutzen entsprechen den realen Pendants.

Das schnörkellos vorgetragene Geschehen verzichtet auf allzu komplizierte Spezialaktionen, Finessen wie schnelle Sprints und absichtliche Fouls sind jedoch möglich – auf letztere sollten Sie aber nur im Notfall zurückgreifen, denn die unterschiedlich streng pfeifenden Schiris stellen gerne den einen oder anderen Rohling vom Platz. Das Spiel wird aus vier Kamerablickwinkeln gezeigt, selbst das Erstellen und Abspeichern individueller Spielzüge wird möglich sein. Für eine fachkundige Kommentierung sorgt derweil der versierte Sportreporter Marcel Reif. **(md)**



Adidas Power Soccer '98: Die aktuelle Position jedes Spielers entnehmen Sie der Übersichtskarte, die am unteren Bildrand zu erkennen ist.



Jede Spieler verfügt bei Power Soccer '98 über rund 350 Animationsstufen.

ADIDAS POWER SOCCER '98 – FACTS

- **Hersteller:** Psygnosis
- **Genre:** Fußballsimulation
- **Termin:** Juli '98
- **Besonderheiten:** Live-Kommentare von Marcel Reif; Erschaffung eigener Spielzüge.

Der goldene Schuß

Im Finale der letzten Fußball-Europameisterschaft gelang Olli Bierhoff das entscheidende goldene Tor, während Keeper Köpke hinten den Kasten sauber hielt. Da paßt es wie der Ball in den Torwinkel, daß gerade diese beiden Nationalspieler ihren guten Namen für eine Fußballsimulation namens »Golden Goal« hergeben.



◀ Eine Aktion für die Galerie: Der spektakuläre Fallrückzieher sieht gut aus, der Erfolg bleibt ihm aber in dieser Szene versagt.

Fliegende Wechsel sind nicht nur bei den Fußballvereinen, sondern auch in der Softwarebranche gang und gäbe. »Golden Goal« beispielsweise wurde von der kalifornischen Entwicklungsfirma Z-Axis entwickelt und von BMG Interactive vermarktet, doch letztere Firma gehört inzwischen zu Take 2. Um den Begriffswirrwarr komplett zu machen, trägt die französische Version von »Golden Goal« den Namen »Pro Foot Contest 98«, während die englische Ausgabe »Three Lions« heißt – schließlich will man so auf die offizielle Lizenz des englischen Fußballverbandes verweisen.

Hier wie dort treten 50 Nationalmannschaften gegeneinander an. Unter den insgesamt 1750 Spielern befindet sich so manche Fußballegende wie etwa Pelé oder Zubizaretta. Sie stellen Ihr Team wahlweise selber zusammen, um etwa in Freundschaftsspielen oder kompletten Turnieren anzutreten. Zwecks Wahrung der Realitätsnähe wurden insgesamt 200 Portraits bekannter Spieler eingescannt und nachgerendert. Die 250 digitalisierten Bewegungsabläufe der Spieler stammen ursprünglich von den US-Nationalspielern Eric Wynalda und Alexi Lalas. Jeder Kicker verfügt über insgesamt zwölf individuelle Fähigkeiten wie etwa Schuß- und Zweikampfstärke, Aggressivität, Übersicht, Schnelligkeit sowie Einsatzbereitschaft. Die entsprechen auch den Merkmalen ihrer realen Pendants. Selbst die landestypischen Merkmale der Nationalmannschaften bleiben erhalten: So begeistern etwa die Brasilianer mit technischen Finessen, die Argentinier steigen gerne hart ein und die Italiener sind wahre Maurermeister. Die Deutschen dagegen setzen auf teutonische Kampfkraft, während die Engländer den Ball nach vorne dreschen und dabei hoffen, daß sich irgend ein kopfballstarker Stürmer der Pille annimmt.

Sämtliche Genre-üblichen Features sind natürlich mit von der Partie. So wird der Rasen aus fünf Kameraperspektiven gezeigt, bei spannenden und heiklen Szenen erfolgt ein Zoom, um das Geschehen näher in Augenschein zu nehmen. Vor dem Anpfiff bestimmen Sie die Position jedes einzelnen Ledertreters, die Aufstellung läßt sich sogar inmitten des Spiels verändern, um etwa den Gegner in eine Abseitsfalle zu locken oder ihn mittels Pressing den Ball noch in seiner eigenen Hälfte abzujagen. Der Schiedsrichters beherrscht nicht nur die internationalen Fußballregeln, sondern erkennt sogar solche Feinheiten wie ein passives Abseits. Außerdem hält er sich auch an die Vorteilsregel und schickt bei einem überhartem Einsatz den einen oder anderen vorzeitig zum Duschen.

Die Steuerung verspricht so was wie die eierlegende Wollmilchsau zu werden: Einerseits soll die Bedienung so einfach sein, daß selbst Einsteiger schnell mit ihr zurechtkommen, andererseits aber sind auch spektakuläre Leckerlis wie etwa Fallrückzieher oder Flugkopfbälle drin. Ein neuartiges Zielsystem soll präzise Schüsse erlauben: Noch während der Spieler ausholt, markieren Sie mit dem Fadenkreuz, in welchem Torwinkel das Leder einzuschlagen hat. Für reichlich Stadion-Atmosphäre werden zahlreiche Sprachsamples sorgen, in denen etwa Spieler lautstark den Ball fordern sowie mit dem Schiedsrichter oder dem Schicksal hadern.

Zu Redaktionsschluß lag leider noch keine vernünftig spielbare PC-Version vor. Die Bilder stammen von der optisch fast identischen Playstation-Fassung. (md)

Eine digitale Glanztat von Torwart Köpke verhindert einen höheren Rückstand. ▼





In der Realität wohl eher die Ausnahme: Olli Bierhoff setzt zur Blutgrätsche an.



Reminiszenz an die WM 1970 in Mexiko: Pelé belauert den englischen Keeper Gordon Banks.

GOLDEN GOAL – FACTS

- ▶ **Hersteller:** Take 2
- ▶ **Genre:** Fußballsimulation
- ▶ **Termin:** Sommer '98
- ▶ **Besonderheiten:** 50 Teams; 1750 Spieler; fünf Kameraperspektiven; Lizenz von Oliver Bierhoff und Andreas Köpke.

Pressekonferenz

Sportreporter Oliver Bosch rückte der Fußball-Weltprominenz auf die Pelle, um WM-Tips und Spieleerfahrungen abzufragen.



Berti Vogts

Name: Hans-Hubert »Berti« Vogts
Geburtsdatum: 30. Dezember 1946
Geburtsort: Büttgen
Größe: 1,68 m

PC PLAYER: Herr Vogts, welche Mannschaften zählen bei der Fußball-WM zu den Favoriten?

BERTI VOGTS: Brasilien ist ganz klar der Top-Favorit. In dieser Mannschaft gehört jeder einzelne Spieler zur Weltspitze. Dahinter haben Frankreich, England, Nigeria, Italien und wir die besten Chancen. Wir sollten aber nicht die Holländer vergessen. Die sind immer für eine Überraschung gut.

PC PLAYER: Wie lautet Ihre Prognose in Bezug auf das deutsche Team?

VOGTS: Ich sage nicht: »Deutschland muß Weltmeister werden«. Ich sage aber: »Deutschland kann es werden«.

Wir wollen so gut vorbereitet wie möglich zur Weltmeisterschaft fahren. Da spielt die Fitneß eine große Rolle. Wir haben einige Leistungstests durchgeführt und angeschlagene Spieler auf Herz und Nieren geprüft. Deswegen werden wir ein gutes Team präsentieren.

PC PLAYER: Der internationale Fußballverband FIFA wird das »Sliding Tackling« bei der WM schärfer bestrafen. Wie reagieren Sie darauf?

VOGTS: Ich muß es akzeptieren. Allerdings kam diese Neuerung ziemlich überraschend und kurzfristig. Uns blieb ja fast keine Zeit, uns darauf einzustellen. Natürlich muß man die Sportler schützen. Aber Zweikampf und körperbetontes Spiel gehören einfach zu diesem Sport dazu.

PC PLAYER: Wie sieht nach der WM Ihre Zukunftsplanung aus?

VOGTS: Egal, wie die WM enden wird, ich werde meine Arbeit auf jeden Fall bis ins Jahr 2000 fortsetzen.

Oliver Bierhoff

Name:	Oliver Bierhoff
Geburtsdatum:	1. Mai 1968
Geburtsort:	Karlsruhe
Größe:	1,91 m

PC PLAYER: Herr Bierhoff, surfen Sie schon fleißig im Internet?

OLIVER BIERHOFF: Nein, noch nicht. Das wird sich aber ändern. Nach der WM werde ich mir alles nötige zulegen, und dann geht es los.

PC PLAYER: Haben Sie schon einmal ein Fußball-Computerspiel ausprobiert?

BIERHOFF: Ja, natürlich. »Golden Goal« habe ich gespielt. Dafür haben ja Andi Köpke und ich unsere Namen gegeben. Das gefällt mir wahnsinnig gut. Die grafische Umsetzung ist sehr gelungen. Leider sind die Namen der anderen Spieler reine Phantasienamen. Das beeinträchtigt jedoch nicht den Spielspaß, denn der ist grandios.

PC PLAYER: Sie haben beim AC Mailand einen Vier-Jahres-Vertrag unterschrieben. Wird Mailand die letzte Station Ihrer Karriere sein?

BIERHOFF: Davon kann man ausgehen. Es ist geplant, daß ich dort meine Karriere beenden werde.

PC PLAYER: Warum ausgerechnet der AC Mailand?



BIERHOFF: Weil es der bestorganisierte Club Italiens ist und auf eine lange Tradition zurückblicken kann. Außerdem haben mich die super Atmosphäre und das tolle Stadion gereizt. Mailand ist eine echte Herausforderung!

PC PLAYER: Wer wird sich die WM-Krone aufsetzen dürfen?

BIERHOFF: Brasilien. Dieses Team ist für mich der Favorit. Die Brasilianer waren schon in der WM-Vorbereitung unser stärkster Gegner.

PC PLAYER: In den letzten Testspielen vor der WM erzielten Sie keine Tore. Macht Ihnen das Sorgen?

BIERHOFF: Im letzten Jahr hatten mir einige Freunde den Rat gegeben, mir ein paar Tore für die WM aufzuheben. Sieht ganz danach aus, als würde ich mich tatsächlich daran halten.

Ronaldo

Name:	Ronaldo Luiz Nazario de Lima
Geburtsdatum:	22. September 1976
Geburtsort:	Rio De Janeiro/Brasilien
Größe:	1,80 m



PC PLAYER: Ronaldo, schlägst Du Dich schon mit dem Internet herum?

RONALDO: Aber natürlich! Ich bleibe über das Internet mit meiner Mutter in Kontakt. Sie hat ein Foto von mir auf dem Desktop, so sieht sie mich immer.

PC PLAYER: Wer wird in Frankreich Fußball-Weltmeister?

RONALDO: Deutschland und Brasilien sind Top-Favoriten auf den WM-Titel. Ich glaube, auch die Franzosen werden sehr weit kommen. Stark sind außerdem die Engländer und die Italiener. Aber: Weltmeister werden wir! Nur wir selbst könnten uns schlagen.

PC PLAYER: Welche Ziele hast Du bei der WM?

RONALDO: Außer, daß ich Weltmeister werden will, möchte ich den Torrekord des Franzosen Just Fontaine brechen. Der traf bei der WM 1958 13 mal ins Netz.

PC PLAYER: Und was möchtest Du danach erreichen?

RONALDO: Ich möchte zum dritten Mal Weltfußballer des Jahres werden und mehr Länderspieltore wie Pelé erzielen.

PC PLAYER: Ist Pelé auch Dein Fußball-Idol?

RONALDO: Nein. Das ist Zico. Er ist der Größte. Er hat den Ball wie ein Baby behandelt, ganz zart. Ich wäre gern wie er. Als er mit der brasilianischen Mannschaft bei der WM 1986 in Mexiko ausschied, habe ich geweint.

PC PLAYER: Wenn Du den Ball bekommst, bist Du immer äußerst torgefährlich. Hast Du Angst vor harten Attacken Deiner Gegenspieler?

RONALDO: Nein, denn in Holland, Spanien und jetzt in Italien weht ein harter Wind. Da wird verbissen und mit sehr viel Körpereinsatz gespielt. Das läßt mich völlig kalt. Außerdem treten ja neue Regelungen zum Schutz der Spieler in Kraft.

Fotos: Rauchensteiner

Giovane Elber

Name: Giovane Elber da Souza
Geburtsdatum: 23. Juli 1972
Geburtsort: Londrina/Brasilien
Größe: 1,80 m

PC PLAYER: Givoane, wie sehen Deine Erfahrungen mit Fußballsimulationen aus?

GIOVANE ELBER: Ich habe schon einmal »FIFA 97«, »International Superstar Soccer«, »Golden Goal«, »FIFA 98« und »Frankreich 98« gespielt. Von diesen Games hat mir letzteres am besten gefallen. Die Grafik bei Frankreich 98 ist brillant, und es macht unheimlichen Spaß. Wir spielen oft im Trainingslager oder im Mannschaftsbus.

PC PLAYER: Gibt es noch andere Computerspiele, die Dich faszinieren?

ELBER: Ja, das sind »Formel 1 '97« und »Tomb Raider«. Damit könnte ich nach dem Training den ganzen Nachmittag spielen.

PC PLAYER: Welche Aspekte des echten Profi-Fußballs werden in den bisherigen Fußball-Computerspielen zu wenig berücksichtigt oder sind zu unrealistisch?

ELBER: Ich finde, die Spiele sind super umgesetzt. Mir fällt da eigentlich keine Verbesserung ein. Außer der Steuerung; einige Spiele könnten in dieser Hinsicht verbessert werden.

PC PLAYER: Bei welchem Verein möchtest Du noch spielen?



ELBER: In Brasilien ist mein Traumverein Flamengo Rio De Janeiro. Schon als kleiner Junge habe ich immer davon geträumt, dort zu spielen. Hier in Europa bewundere ich den AC Mailand. Ich hatte dort bereits einen Vertrag, leider konnte ich damals nicht in der Meisterschaft spielen. Eine Woche vor Saisonbeginn wurde ich an die Grashoppers Zürich ausgeliehen. Der AC Mailand ist einsame spitze; das sind Profis bis in die Haarspitzen.

PC PLAYER: Warum ist Brasilien im Fußball so dominierend?

ELBER: Die Brasilianer sind vor allem sehr locker. Wir lernen Fußball nicht in der Schule. Unsere Schule ist die Straße. In anderen Ländern ist das anders. Viele möchten diese Sportart in einer Schule erlernen. Ich sage immer, Fußball kann man nicht lernen. Man hat das Ballgefühl im Blut. Spieler können sich verbessern, aber nicht von Grund auf lernen. Man hat es, oder man hat es nicht!

PC PLAYER: Was möchtest Du noch erreichen?

ELBER: Ich möchte auf jeden Fall bei einer Weltmeisterschaft mitspielen. Für die nächste Saison hoffe ich, daß wir es in der Champions League besser machen als dieses Jahr. Ich möchte ins Endspiel der Champions League kommen und mit Bayern München den Titel gewinnen. Ein guter Spieler wird immer an seinem Erfolg gemessen. Wenn du nichts gewinnst, dann bist du schnell vergessen.

PC PLAYER: Welche Mannschaften werden das Finale der Fußball-WM erreichen, und wie wird es ausgehen?

ELBER: Diese WM könnte für Brasilien, Italien und England sehr schwer werden. Es wird sicherlich die eine oder andere Überraschung geben. Die Nigerianer sind sehr stark. Die Bulgaren sind auch nicht schlecht. Bei so einer WM gibt es fast keinen Favoriten. Die Hauptsache ist, was die Mannschaft auf dem Platz zeigt und was sie leistet. Vor einer WM kann keiner sagen, Brasilien hätte schon gewonnen. Das gleiche gilt für Deutschland. Die müssen im Lauf der WM erst einmal zeigen, was sie können.

PC PLAYER: Bei welchem Spiel der WM-Geschichte hast Du am meisten mitgefiebert?

ELBER: Das war in Spanien 1982. Brasilien spielte damals gegen Frankreich. Beim Spielstand von 0:0 gab es für uns einen Elfmeter. Zico war lange Zeit verletzt, kam ins Spiel, schnappte sich den Ball und verschoß den Strafstoß. Das war für mich ein Schock. Ich war ganz traurig. Zico ist für mich immer ein Vorbild gewesen und ist es immer noch. Aber dieser Elfmeter hatte uns damals die WM gekostet! Er ist auch nur ein Mensch; das kann schon einmal passieren.

Fredi Bobic

Name: Fredi Bobic
Geburtsdatum: 30. Oktober 1971
Geburtsort: Maribor/Slowenien
Größe: 1,87 m

PC PLAYER: Fredi, die WM steht vor der Tür. Wie siehst Du die Chancen der deutschen Mannschaft?

FREDI BOBIC: Aus meiner Sicht sind die Chancen gut. Jeder weiß, daß Deutschland eine Turniermannschaft ist. Vor einer Meisterschaft ist die Truppe nie in Topform. Während einer Veranstaltung wird die Leistung ständig gesteigert.

PC PLAYER: Wer ist Dein WM-Favorit?

BOBIC: Es ist einfach schwierig zu sagen, wer letztendlich das Rennen machen wird. Das entscheidet sich während des Turniers. Bei 32 Teams wird es auf jeden Fall nicht einfach werden. Es sind sehr viele gute Nationalmannschaften da, man kann den Topfavoriten noch nicht einschätzen. Auch Brasilien ist für mich nicht unbedingt der Matchwinner.

PC PLAYER: Es werden doch immer Mannschaften als Geheimfavoriten gehandelt. Welche Nation ist Dein Geheimtip?

BOBIC: Jugoslawien und Kroatien sind immer für eine Überraschung gut. Vielleicht noch ein afrikanisches Team. Da denke ich an Nigeria oder eventuell sogar Südafrika.

PC PLAYER: Wer ist momentan der beste Spieler der Welt?

BOBIC: Gut, alle sagen Ronaldo ...

PC PLAYER: Und was sagst Du als Spieler?



BOBIC: Es gibt so viele gute Fußballer, das ist das Problem. Da jetzt einfach einen herauszupicken ... Wer mir sehr gut gefällt und derzeit überragend ist, ist Mihatovic von Real Madrid. Er ist ein kompakter Stürmer und ein guter Teamspieler. Außerdem ist er ein gefährlicher Torjäger und besitzt alle Fähigkeiten, die einen Topspieler ausmachen. Er ist in der Reife sicherlich weiter als ein Ronaldo. Für mich steht an erster Stelle Mihatovic, dann kommt gleich dahinter Ronaldo.

PC PLAYER: Wer ist für Dich der beste Spieler aller Zeiten?

BOBIC: Diego Maradona. Zu der Zeit, als er top gespielt hat, konnte keiner mit ihm mithalten. Bis jetzt haben wenige solche Leistungen vollbracht, wie er.

PC PLAYER: Ist er Dein großes Idol?

BOBIC: Idol in sportlicher Hinsicht schon. Das, was er auf dem Spielfeld so angestellt hat. Was außerhalb des Stadions lief, kann es sicherlich nicht sein.

PC PLAYER: Das heißt, Du würdest nicht mit einem Luftgewehr auf Journalisten schießen?

BOBIC: Jeder macht seinen Job, und wir müssen miteinander arbeiten. Da sollte es nicht sein, daß ein Spieler ausrastet. Maradona ist ja ziemlich von den Medien umlagert worden. Wer weiß, was sich auch umgekehrt ereignet hat.

PC PLAYER: Hast Du schon einmal ein Fußball-Computerspiel ausprobiert?

BOBIC: Ja, das war »FIFA 97«. Das gefällt mir nicht so gut, weil ich mit der Steuerung nicht so zurecht gekommen bin. Die ist mir zu kompliziert. Sicherlich könnte man das im Laufe der Zeit und mit viel Übung erlernen. Aber ich bin nicht der Typ, der stundenlang vor der Glotze hängt und spielt.

PC PLAYER: Was spielst Du sonst noch?

BOBIC: Mir gefällt »Formel 1« sehr gut. Das beherrsche ich und ist voll o.k. Es hat mir von Anfang an sehr gut gefallen; außerdem kommen immer bessere Versionen heraus. Und wenn ich den Kai Ebel höre, lache ich mich jedesmal tot. **(Oliver Bosch/hl)**

Siegesprämien

Kratzen Sie Ihre Fußballkenntnisse zusammen, um beim WM-Quiz von PC Player mitzuspielen. Den Finalisten winken edle Hardware und »Frankreich 98«-Spiele.

Wie der Ball auch kommt, wie der Schuß auch fällt: Mit einem neuen 17-Zoll-Monitor auf dem Schreibtisch oder einer Voodoo-2-Karte unterm Gehäuse würde die WM-Saison noch mehr Spaß machen. Wie schön, daß es auf diesen Seiten reichlich was zu gewinnen gibt. Wer sich ein wenig mit echtem und simuliertem Fußball auskennt, kreuzelt sich souverän durch unsere sechs Quizfragen. Gute Rater haben auch eine Chance: Im Multiple-Choice-Verfahren stellen wir Ihnen drei mögliche Antworten zur Wahl.

Dabeisein ist alles und zudem äußerst bequem; eine Postkarte speziell zum WM-Quiz ist dieser PC Player beigeheftet. Sie müssen nur etwas Geduld, Spucke und eine Briefmarke investieren, um eine Gewinnchance zu haben. Werfen wir doch einen Blick auf die Transferliste der zu vergebenden Preise...

1. Preis:
17-Zoll-Monitor von Iiyama



Größer, schärfer, schöner: Motten Sie Ihre alte Mattscheibe ein, wenn Sie den 1. Preis gewinnen. Der brandneue S701-Monitor von Iiyama bietet mit 17 Zoll das richtige Format für hochauflösenden Spielegenuß.

2. + 3. Preis:
Voodoo 2-Beschleunigerkarten von Creative Labs



Voodoo 2 macht müden Spielen Beine: Der Beschleunigungs-Blaster von Creative Labs ist mit dem neuen High-End-Chip von 3Dfx bestückt. Das bedeutet hohe Software-Kompatibilität und verschärftes Tempo. Je eine 8-MByte- und eine 12-MByte-Version des 3D-Nachbrenners gibt es zu gewinnen.

4. Preis:
AWE 64 Gold-Soundkarte von Creative Labs

Jetzt gibt's was auf die Ohren: Die High-End-Soundkarte von Creative Labs gilt als audiophiles Goldstück. Daß die AWE 64 mit quasi jedem modernen Spiel kompatibel ist, versteht sich fast von selbst.



5. Preis:
Subwoofer-System CSW 200



Zwei Satelliten-Boxen und ein dickes Ende: Mit dem Baß-treibenden Subwoofer-Anhängsel sorgt das CSW-Lautsprecher-Triumvirat dafür, daß die Wände bei Ihrer nächsten Deathmatch-Session Grund zum Wackeln haben.

6. – 15. Preis:
»Frankreich 98«-Spiele von EA Sports



Das offizielle Fußballspiel zur WM ist zugleich der Sieger unseres Vergleichstests in dieser Ausgabe. Bei »Frankreich 98« spielen Sie selber um den Titel – mit vielen Steuerungskniffs und erlesener Grafik. Zehn Exemplare der Sportsimulation gibt es zu gewinnen.

16. – 20. Preis:
Merchandising-Trostpakete

Keinen »großen« Preis gewonnen? Dann lassen Sie sich mit einem dieser Gemischtwarenpakete trösten. Creative Labs und Iiyama haben tief in ihren Merchandising-Beständen gewühlt und spenden T-Shirts, Taschenrechner, Armbanduhren und Kaffeetassen.



Frage 1
Wie lautet der deutsche Untertitel des offiziellen WM-Fußballspiels »Frankreich '98« von EA Sports?

❍ a) Die Fußball-WM
❍ b) Der Weg nach Paris
❍ c) Die besten Restaurants

Frage 2
Welchen Spitznamen hatte Georg Schwarzenbeck, der in den 70er Jahren erfolgreich beim FC Bayern München und in der Deutschen Nationalmannschaft kickte?

❍ a) Kaiser
❍ b) Katsche
❍ c) Susi

Frage 3
Welchen Namen hatte das erste Computer-Fußballspiel des englischen Programmierteams Sensible Software?

❍ a) Microprose Soccer
❍ b) Sensible Soccer
❍ c) Jon Hare's Ultimate Soccer

Frage 4
Bei welchem der folgenden Bundesligavereine hat der deutsche Nationaltorwart Andreas Köpke bislang noch nicht gespielt?

❍ a) 1.FC Nürnberg
❍ b) Eintracht Frankfurt
❍ c) SC Freiburg

Frage 5
Das WM-Finale 1994 zwischen Brasilien und Italien endete mit einem Novum. Es war das erste Weltmeisterschafts-Endspiel, das ...

❍ a) ... so langweilig war, daß ein TV-Reporter in der 2. Halbzeit einschlief
❍ b) ... per Elfmeterschießen entschieden wurde
❍ c) ... wiederholt werden mußte

Frage 6
Welche Firma veröffentlichte das »offizielle Computerspiel« zur Fußball-WM 1982?

❍ a) U.S. Gold.
❍ b) EA Sports.
❍ c) Weder noch: 1982 gab's kein offizielles Computerspiel zur WM.

Teilnahme-Bedingungen

Der Karton-Beihefter dieser PC Player-Ausgabe enthält eine spezielle Postkarte für diesen Wettbewerb (siehe Seite 101). Kreuzen Sie für jede der sechs Fragen die Ihrer Meinung nach richtige Antwort an.

Tragen Sie Ihren Absender ein, kleben Sie ein Briefmärkchen drauf, und werfen Sie spätestens 1. Juli 1998 (Einsendeschluß) die Karte ein. Wir würden uns zudem freuen, wenn Sie die Mini-Leserumfrage auf der Kartenrückseite beantworten würden.Die Preise werden unter allen Einsendern verlost, die alle sechs Fragen richtig beantworten.



HOTLINES

Name der Firma	Hotline-Telefon	Sprechzeiten	Internet
3D Realms	–	–	www.3drealms.com
Access (Links LS)	siehe Eidos	–	www.accesssoftware.com
Acclaim	01805 335 555	24–Std.–Service	www.acclaimnation.com
Activision	0190 510055	Mo-So 16-18 Uhr	–
	01805 225155 (techn. Support)	–	www.activision.com
Adventure Soft	siehe Bomico	–	–
Ascaron	05241 966 933	Mo–Fr 14–17 Uhr	www.ascaron.com
Attic Entertainment	07431 54 323	Mo–Fr 14–18 Uhr	www.attic.de
Aztech Systems	0421 16 25 640	Mo–Do 9–12:30, 13:30–17 Uhr, Fr 9–12:30, 13:30–15:30 Uhr	www.aztech.com.sg
Barbie	02131 965 110	Mo–Fr 9–18 Uhr	www.funsoft–online.com
Berkeley Systems	siehe Funsoft/Softgold	–	www.berksys.com
Blizzard	siehe Sierra	–	www.blizzard.com
Blue Byte	0208 450 29 29	Mo–Do 15–19, Fr 15:30–19:30 Uhr	www.bluebyte.de
BMG	0180 53 04 525	Mo–Fr 10–18 Uhr	www.bmginteractive.de
Bomico	06103 334 444	Mo–Fr 15–19 Uhr	www.bomico.de
Broderbund	0180 23 54 549	Mo–Fr 9–18 Uhr	www.broderbund.com
Bullfrog	siehe Electronic Arts	–	www.bullfrog.co.uk
Creative Labs	089 95 79 081	Mo–Fr 9–17:30 Uhr	www.creaf.com
Cryo	05241 953 539	Mo–Fr 18–20, Sa+So 14–16 Uhr	www.cryomaxupport.de
Disney Interactive	069 66 568 555	Mo–Fr 9–18, Sa 13–18 Uhr	www.disney.com
Dynamix	siehe Sierra/Coktel	–	–
Eidos Interactive	0180 52 23 124	Mo–Fr 11–13, 14–18, Sa+So 14–16 Uhr	www.eidos.com
Electronic Arts	02408 940 555	Mo–Fr 9:30 –17:30 Uhr	www.ea.com
Empire	089 85 795 138	Mo–Fr 9 –13 Uhr	empire.co.uk
Europress	siehe Bomico	–	www.europress.co.uk
Funsoft/Softgold	02131 965 111	Mo, Mi, Fr 15–18 Uhr	www.softgold.com
Gametek	02131 600 456	Mo–Fr 10–18 Uhr	www.gametek.com
Gravis	0130 810 654	Mo–Fr 9–16 Uhr	www.gravis.com
Greenwood	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Gremlin	siehe Funsoft/Softgold	–	www.gremlin.co.uk
Grolier	siehe Bomico	–	http://gi.grolier.com
GT Interactive	01805/ 25 43 91	Mo–So 15–20 Uhr	www.gtinteractive.com
Hasbro Interactive	–	–	HILFE@hiuk.com
Ikarion	0241 47 01 520	Mo–Fr 14–18 Uhr	www.ikarion.com
Impressions	siehe Sierra/Coktel	–	–
InterAct of Europe	04287 12 51 33	Mo–Fr 11–13 Uhr	www.interact–europe.de
Infogrames	0221 45 43 106	Mo–Fr 15–18 Uhr	www.infogrames.com
Interactive Magic	01805 221 126 (DM 0,48/min)	Mo–Fr 18–20, Sa+So 14–16 Uhr	www.imagicgames.com
Interplay	01805 33 55 55	24–Std.–Service	www.interplay.com
Interplay (ältere Spiele)	siehe Bomico	–	–
IONA	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Konami	069 950 812 88	Mo–Fr 14–18 Uhr	www.konami.com
Linel	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Living Books	0044 14 29 520 251 (England)	Mo–Fr 8–17 Uhr (MEZ)	www.livingbooks.com
Logic Factory	siehe Funsoft/Softgold	–	www.logicfactory.com
LucasArts	siehe Funsoft/Softgold	–	www.lucasarts.com
Magic Bytes	05241 971 999	Mo–Fr 17–19 Uhr	www.magicbytes.com
Max Design	0043 36 87 24 147 (Österreich)	Di, Do 15–18 Uhr	–
Mega Tech	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Microprose	01805 25 25 65	Mo–Fr 14–17 Uhr	www.microprose.com
Microsoft	089 31 761 810	Mo–Fr 8:30–17 Uhr	www.microsoft.de
Microsoft direkt	0180 52 51 199	Mo–Fr 8–18 Uhr	www.microsoft.de
Mindscape	0208 99 24 114	Mo, Mi, Fr 15–18 Uhr	www.mindscape.com
Mission Studios	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Neo	0043 16 074 080 (Österreich)	Mo–Fr 10–16 Uhr	www.info.co.at/neo
New World Computing	siehe Funsoft/Softgold	–	www.nwcomputing.com
Novalogic	siehe Electronic Arts	–	www.novalogic.com
Ocean	siehe Bomico	–	www.ocean.com
Origin	siehe Electronic Arts	–	www.ea.com.origin
Paramount	siehe Viacom	–	www.paramount.com
Playmates	siehe Funsoft/Softgold	–	www.playmatestoys.com
Psygnosis	01805 214 433	Mo–Fr 15–20 Uhr	www.psygnosis.com
Rainbow Arts	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Rainbow Kids	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Sales Curve Int.	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Sierra/Coktel	06103 994 040	Mo–Fr 9–19 Uhr	www.sierra.de
Sir–Tech	siehe Virgin	–	www.sir–tech.com
Software 2000 (Spiele ab 12/97)	0190 572 000 (DM 2,40/min)	Mo–Fr 11–13, 14–18 Uhr	www.software2000.de
Software 2000 (Spiele bis 11/97)	05241 986010	Mo–Fr 11–13, 14–18 Uhr	www.software2000.de
Spectrum Holobyte	siehe Microprose	–	www.microprose.com
SSI (Spiele ab 7/95)	siehe Mindscape	–	www.ssionline.com
SSI (Spiele bis 6/95)	siehe Funsoft/Softgold	–	www.ssionline.com
Sunflowers	siehe Bomico	–	–
TerraTec	02157 817 914	Mo–Fr 13–20 Uhr	www.TerraTec.de
Trimark	siehe Funsoft/Softgold	–	www.trimarkint.com (?)
Ubi Soft	0211 338 0033	Mo–Fr 9–17 Uhr	www.ubisoft.de
Velocity	siehe Funsoft/Softgold	–	www.velocitygames.com (?)
Viacom New Media	0130 820 115	Mo–Fr 8–17 Uhr (MEZ)	www.viacomnewmedia.com
Virgin	040 89 70 33 33	Mo–Do 15–20 Uhr	www.vie.com
Virgin Sound & Vision	siehe Funsoft/Softgold	–	www.vsv.com
Virtual Vegas	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Vobis	0190 787 776 (DM 2,40/min)	Mo–Fr 7–22 Uhr	www.vobis.de
Warner Interactive	siehe GT Interactive	–	www.netcatalogs.com: 8210/cdrom_Home.html (?)

Wann lohnt sich Voodoo 2?

3D-Beschleuniger ist nicht gleich 3D-Beschleuniger. Auf den ersten Blick gleiche Karten offenbaren auf unterschiedlichen PC-Plattformen enorme Unterschiede. Wir haben eine Auswahl an Beschleunigern mit Voodoo-1- und Voodoo-2-Chipsätzen auf diversen Rechnern antreten lassen. Die Ergebnisse dieses Tests sind mehr als erstaunlich.

Die Qual der Wahl bei Beschleuniger-Karten ist nicht kleiner geworden. Neben dem fast unüberschaubaren Angebot an Komibkarten aus 2D und 3D muß man sich jetzt auch noch bei den 3Dfx/Voodoo-Karten entscheiden, welche es denn sein soll. Lieber ein Schnäppchen machen mit einer Voodoo-1-Karte oder gleich eine High-End-Rakete aus der Voodoo-2-Kategorie kaufen? Die Antwort ist gar nicht so einfach, wie sie auf den ersten Blick aussieht. Neben den wichtigen Kaufkriterien wie Preis und Zukunftssicherheit will man schließlich auch die maximale Beschleunigung für seine Spiele erreichen.

Die modernen 3D-Beschleuniger, allen voran die Voodoo-Chips, leisten schier unglaubliches bei der Grafik und stoßen dabei schon in Regionen vor, die noch vor kurzem gerade mal auf Supercomputern zu erreichen waren. Wollte man die dargestellte Qualität alleine über die CPU erreichen, wäre etwa ein Pentium II mit einer Taktrate von etwa 2 GHz notwendig. Doch trotz des großen Spezialisten-Vorsprungs sind die Grafik-Chips im Spiele-Einsatz von der CPU abhängig. Schließlich ist in einem Spiel mehr zu tun, als bunte Wände darzustellen. Da sind Computergegner zu bewegen, Sound abzuspielen, Eingabegeräte abzufragen und dergleichen mehr ist. Genug Arbeit also für die CPU. Wie stark diese Abhängigkeit zwischen CPU auf der einen und Grafik-System auf der anderen Seite ist, zeigt dieser Test. Damit wissen Sie genau, welches die beste Beschleunigerkarte für Ihren PC ist. **(tk)**

SO HABEN WIR GETESTET

Jeder Test ist so gut oder schlecht wie die Benchmarks, die zum Einstatz kommen. Da es sich bei den getesteten Geräten um reine Spiele-Karten dreht, ist auch die Testumgebung entsprechend ausgelegt.

Mit dem ausführlichen Turok-Benchmark konnten die Kandidaten zeigen, was sie mit speziell angepassten Spielen anfangen können. Den Benchmark können Sie selbst ausprobieren, indem Sie Turok mit den Parametern »-benchmark –alldrivers« starten.

Als Low-Level-Benchmark kam das bekannte Testprogramm Final Reality zum Einsatz. Hier wurden die Werte im Robot- und im City-Szenario getestet. Als Nicht-Windows-Spiel mußten sich die Karten im Timedemo 1-Benchmark eines bekannten Action-Spiels beweisen. Dazu wurde die GL-Version des Programms gestartet.

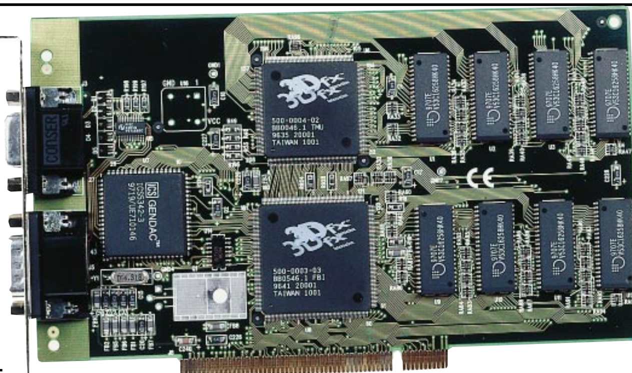
Die Direct-3D Fähigkeiten wurden mit dem PC-Player-Benchmark in der Verison 2.1 getestet. Alle Parameter bis auf Z-Buffer und Sound waren für diesen Test aktiviert; die Auflösung war auf 640 mal 480 Pixel eingestellt.

Für den Test wurden drei vollkommen unterschiedliche PCs eingesetzt. Am unteren Ende der Leistungsskala stand ein Pentium mit 133 MHz und 32 MByte RAM. Unterhalb dieser Leistungsklasse laufen ohnehin fast keine modernen Spiele mehr. Als Mittelklasse-Maschine stand ein Pentium mit MMX und 200 MHz zur Verfügung. Auch in diesem Rechner steckten 32 MByte RAM. Als High-End-PC kam ein Pentium II mit 300 MHz, MMX und 64 MByte Arbeitsspeicher zum Einsatz. Mit diesen drei Systemen ist der allergrößte Bereich an momentan installierten PCs abgedeckt.

Auch die Auswahl der eingesetzten Grafikbeschleuniger soll eine möglichst große Anzahl an installierten Karten zu repräsentieren. Von Guillemot, Diamond und Miro kamen jeweils Karten mit Voodoo-1-Chip und Voodoo-2-Chip zum Einsatz. Die Maxi-Gamer von Guillemot sind mit einem Voodoo-1-Modell (4 MByte Video-Speicher) und dem Voodoo-2-Bruder mit 12 MByte Speicher vertreten. Auch die alte Monster von Diamond trat mit 4 MByte an, während die Monster 2 nur mit 8 MByte bestückt ist. Die Hiscore von Miro ist als einzige Voodoo-1-Karte mit 6 MByte Speicher bestückt. Das Nachfolgemodell mit dem Namen Hiscore 2 geht mit 12 MByte und einem TV-Ausgang ins Rennen.

Als Stellvertreter für die große Anzahl der 2D/3D-Beschleuniger ging eine STB Velocity 128 an den Start, die mit einem Riva 128 Chip von nVidia bestückt ist. Dieser Chip dürfte momentan die größte Verbreitung haben und hat sich in vielen Tests schon als recht leistungsfähig erwiesen.

Maxi Gamer (Voodoo 1)



Die Maxi Gamer von Guillemot ist der typische Vertreter der Voodoo-1-Karten ohne jegliche Besonderheiten. Neben den Voodoo-Graphics-Chip stecken noch 4 MByte Speicher auf der Karte, die zu gleichen Teilen Texturen und Frames aufnehmen.

■ **Holzklasse-Check: Pentium/133**
Der Turok-Benchmark zeigt schon auf dem schwachen Pentium-Rechner, was in der Karte steckt. Mit beeindruckenden 36,6 fps (frames per second) absolviert die Maxi Gamer diese Prüfung. Darin enthalten sind problemlose Stellen, die die Karte mit über 100 Frames bewältigt und komplizierte Stellen im Spiel, bei denen die Maxi Gamer viele Gegner und Animationen gleichzeitig darstellen muß. Dabei geht die Frame-Rate schon mal in die Knie und erreicht bei etwa 10 fps ihren Tiefpunkt. Kurz gesagt: Es kann schon mal recht ruckelig werden.
Im Final-Realty-Test schneidet die Maxi Gamer mit 14,18 Frames am besten ab und verweist die anderen Voodoo-1-Karten auf die Plätze. Mit Action-Spielen scheint die Maxi Gamer dagegen weniger am Hut zu haben und belegt mit nur 16,1 Frames in der Sekunde beim Timedemo1 den letzten Platz. Wesentlich besser sieht es da schon mit den Direct3D-Fähigkeiten aus. Mit 28,3 Bildern in der Sekunde absolviert die Karte diesen Test schneller als alle anderen Voodoo-1-Modelle.

■ **Mittelklasse-Check: Pentium/200MMX**
Wie das Ergebnis im Turok-Benchmark mit fast 50 fps zeigt, profitiert die Maxi Gamer von einer gesteigerten Prozessorleistung am stärksten von allen Voodoo-1-Karten. Damit ist sie allerdings immer noch gut 15 Frames von allen Voodoo-2-Karten entfernt. Der Final-Reality-Benchmark bescheinigt der Karte in der Zusammenarbeit mit dem 200er Pentium sehr gute Werte, die ganz knapp an die Voodoo-2-Konkurrenten heranreichen. Beim Timedemo1 kann die Maxi Gamer allerdings nur den vorletzten Platz belegen. Beim PC-Player-Benchmark liegt die Karte mit 35,9 Bildern pro Sekunde auf dem ersten Platz.

■ **Oberklasse-Check: Pentium II 300**
Am wenigsten kann die Maxi-Gamer mit High-End-Maschinen anfangen. In jedem einzelnen Benchmark landet die Maxi Gamer im Gespann mit dem Pentium II den letzten Platz. Sie muß sich im Turok-Benchmark mit nur 57,2 fps und dem letzten Platz zufriedengeben. Final Reality und Timedemo1 zeigen mit 40,4 bzw. 19,4 fps, wo die Grenzen der Karte liegen. Auch die 57 fps im PC-Player-Benchmark sind kein Anlaß zum Jubeln.

FAZIT: Die Maxi Gamer eignet sich am besten für PCs mit weniger als 200 MHz. Wer einen Pentium II unter der Haube hat, sollte die Finger von der Karte lassen.

Maxi Gamer 2 (Voodoo 2)

Ebenso wie der kleine Bruder weist auch die Maxi Gamer 2 von Guillemot keine Besonderheiten auf. Neben den Voodoo-2-Chips tun auf der Maxi Gamer 2 insgesamt 12 MByte Speicher ihren Dienst. 4 MByte davon sind für den Framebuffer vorgesehen. Die restlichen 8 MByte dürfen mit Texturen vollgestopft werden.

■ **Holzklasse-Check: Pentium/133**
Der Dinosaurierjäger Turok ist nicht der beste Freund der Maxi Gamer 2. Mit bescheidenen 30,8 fps ist die Karte das absolute Schlußlicht im Kreis der 3Dfx-Beschleuniger. Wesentlich besser kommt die Maxi 2 da schon mit den Aufgaben zurecht, die ihr vom Final-Realtiy-Benchmark gestellt werden: Mit sehr guten 14,5 Bildern in der Sekunde muß sie sich nur von der Hiscore 2 geschlagen geben. Im Timedemo1-Benchmark erreicht sie mit 19,9 fps sogar das höchste Ergebnis im Test. Die 23 fps, die im PC-Player-Benchmark erreicht werden, langen zwar um die Voodoo-2-Konkurrenz auf die Plätze zu verweisen. An die Voodoo-1-Karten reicht die Leistung aber bei weitem nicht heran.

■ **Mittelklasse-Check: Pentium/200MMX**
Mit Hilfe des stärkeren Prozessors im Rücken, kann sich die Maxi Gamer 2 mit Turok wesentlich besser anfreunden. Die erreichten 70,1 fps sind das Spitzenergebnis im Test. Den Final-Reality-Benchmark absolviert die Maxi Gamer 2 mit immerhin 27,51 fps, was ihr einen Platz im guten Mittelfeld sichert. Beim Timedemo1-Benchmark zeigt die Karte dann so richtig, was Sache ist. Von den erreichten 38,2 fps ist die Konkurrenz meilenweit entfernt. Im Direct-3D-Benchmark kann die Maxi-Gamer 2 ihre Voodoo-2-Kollegen zwar auf die Plätze verweisen, doch an die Leistungen der Voodoo-1-Karten reicht sie nicht heran.

■ **Oberklasse-Check: Pentium II 300**
Die Maxi Gamer bildet zusammen mit dem schnellen Pentium II bei Turok ein starkes Team, das sich mit beeindruckenden 151,9 Bildern in der Sekunde nur von der Monster 2 geschlagen geben muß. Den gleichen Platz erreicht die Karte mit 44,8 fps im Test mit Final Reality. Nur im Test mit dem Timedemo1 muß sich die Maxi Gamer 2 den zweiten Platz mit der Hiscore 2 teilen, die genauso 54,7 Bilder in der Sekunde über den Schirm jagt. Die absolute Spitze ist die Karte dann wieder im Direct-3D-Bereich, wo sie sich mit 59,8 fps in Szene setzt.

FAZIT: Je schneller der Prozessor, desto besser für die Maxi Gamer 2. Erst ab einem Pentium mit 200 MHz sollte man die Karte in den Rechner stecken. Dann bekommt man allerdings Spitzenleistungen geboten. Wer bevorzugt Direct3D-Spiele installiert, sollte die Karte erst ab 300 MHz Prozessorleistung ins Auge fassen. Darunter kann sie nämlich nicht gegen die Voodoo-1-Karten bestehen.



Diamond Monster (Voodoo 1)

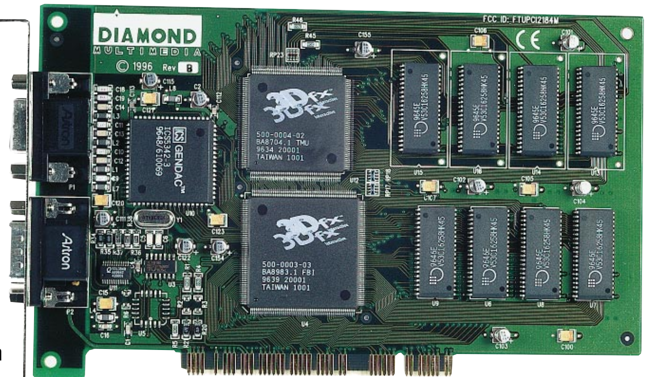
Die Monster von Diamond ist bislang wohl die meistverkaufte 3Dfx-Karte; rund 800 000 Exemplare wurden bislang abgesetzt. So herausragend die Verkaufszahlen, so bodenständig die Technik: 4 MByte Speicher für Texturen und Frames und ein Voodoo-1-Chip.

■ **Holzklasse-Check: Pentium/133**
Mit weitem Vorsprung und 37,4 fps setzt sich die Monster von den anderen Voodoo-1-Karten im Turok-Benchmark ab. Ein Ergebnis, das sie bei Final Reality allerdings nicht bestätigen kann. In diesem Test landet die Monster mit 14,14 fps nur auf dem vorletzten Platz. Der Timedemo1-Benchmark läuft mit 16,3 fps dagegen etwa auf dem gleichen Niveau wie bei der Voodoo-1-Konkurrenz. Im PC-Player-Benchmark schließlich belegt die Monster nur den letzten Platz unter den Voodoo-1-Karten. Schneller als die Voodoo-2-Boards ist sie dort aber allemal.

■ **Mittelklasse-Check: Pentium/200MMX**
Mit einem schnelleren Prozessor im Rücken fällt die Leistungskurve der Monster-Karte bei Turok etwas ab. Nur 49 Bilder in der Sekunde kann die Monster über den Schirm schaufeln. Nur die Hiscore-1 läßt sich da noch mehr Zeit. Das gleiche Ergebnis ermittelt auch der Final-Reality-Benchmark, bei dem die Monster mit 26,78 fps nur knapp vor der letztplazierten Hiscore-1 liegt. Das Ergebnis mit Timedemo1 läßt sich hingegen wieder sehen: Nur von Voodoo-2-Modellen wird die Monster hier geschlagen. Mit Direct3D kann sich die Monster im schnelleren Rechner besser anfreunden und kommt mit 35,9 fps im PC-Player-Benchmark auf einen geteilten ersten Platz.

■ **Oberklasse-Check: Pentium II 300**
Auch mit dem schnellsten Prozessor des Testfeldes kann die Monster ihre guten Turok-Ergebnisse bestätigen. Mit 61,9 fps liegt sie deutlich vor den beiden anderen Voodoo-1-Karten. Die Voodoo-2-Konkurrenz ist hier allerdings fast dreimal so schnell. Die Aufgaben des Final-Reality-Benchmarks liegen der Monster auch im schnellen Rechner nicht besonders: Nur 41,55 fps wandern über den Schirm. Ein Wert, der nur von der Maxi Gamer unterboten wird. Auch der Timedemo1 bereitet der Monster Schwierigkeiten. Mit nur 19,4 fps schafft die Karte nur den geteilten letzten Platz. Etwas besser, aber immer noch im unteren Mittelfeld kann sich die Monster mit 57,1 fps im PC-Player-Benchmark plazieren.

FAZIT: Die Monster fühlt sich am wohlsten in Rechnern zwischen 133 und 200 MHz. Die eher mittelmäßigen Ergebnisse im Pentium II lassen einen Einsatz in High-End-Maschinen nicht ratsam erscheinen.



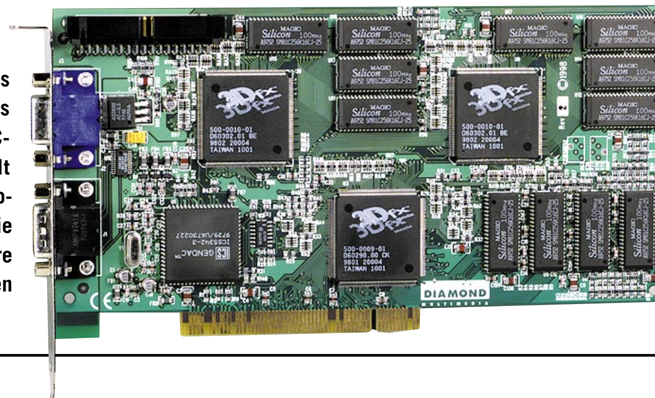
Monster 2 (Voodoo 2)

Im Gegensatz zur Voodoo-2-Konkurrenz geht die Monster 2 nur mit 8 MByte Video-Speicher ins Rennen. Eine 12 MByte-Version ist zwar von Diamond bereits angekündigt, stand allerdings zum Test noch nicht zur Verfügung.

■ **Holzklasse-Check: Pentium/133**
Turok scheint sich auch in der kleinsten Hütte wohlzufühlen. Nicht anders ist es zu erklären, daß die Monster 2 trotz des im Vergleich zu ihren Klassenkonkurrenten geringeren Video-Speichers das restliche Testfeld mit 43,4 fps deklassiert. Im Final-Reality Benchmark läßt es das neue Monster dann wieder deutlich ruhiger angehen und landet mit 14,36 fps nur auf dem letzten Platz unter den Voodoo-2-Karten. Besser geht es dann wieder im Timedemo1, wo die Monster mit 19,3 fps das zweitbeste Ergebnis überhaupt erzielt. Der PC-Player-Benchmark stellt die Karte vor größere Probleme: Mit 22,5 fps liegt sie zwar knapp vor der Hiscore 2, aber deutlich hinter allen anderen.

■ **Mittelklasse-Check: Pentium/200MMX**
Mit der Kraft eines 200er-Pentiums angetrieben, legt sich die Monster bei Turok richtig ins Zeug. Mit sehr guten 69,1 fps muß sie sich nur von der Maxi Gamer 2 geschlagen geben. Den Rückstand kann die Karte allerdings im Final-Reality-Test gleich wieder aufholen, wo sie sich mit recht deutlichem Abstand an die Spitze setzt. Düsterer fällt da schon das Ergebnis im Timedemo1 aus, wo die Monster 2 mit 31,3 fps von den beiden anderen Voodoo-2-Karten deutlich abgehängt wird. Auch im PC-Player-Benchmark kann sich die Monster 2 mit nur 30,7 fps nicht recht behaupten.
Insgesamt fallen die Ergebnisse, vom Turok-Test abgesehen, nur mittelmäßig aus.

■ **Oberklasse-Check: Pentium II 300**
Mit einem Pentium II als treibende Kraft kann sich die Monster 2 so richtig entfalten. Mit sagenhaften 155,5 fps im Turok-Benchmark liegt sie mit weitem Abstand auf dem ersten Platz. Auch der Final Reality Benchmark kann die Monster 2 nicht ins Trudeln bringen. Mit 45,23 fps liegt die Karte auch hier vor der gesamten Konkurrenz. Fast schon langweilig ist das Ergebnis beim Timedemo1: Die Monster 2 zeigt auch hier mit 55,3 fps was Sache ist. Einzig und allein der PC-Player-Benchmark verhindert den Hattrick der Monster 2. Hier schafft die Karte nur 59,3 fps, was sie ganz knapp hinter den beiden Voodoo-2-Konkurrenten rutschen läßt.



FAZIT: Wer einen fixen Pentium II sein eigen nennt, kann bei der Monster 2 bedenkenlos zugreifen. Keine andere Karte profitiert so stark von schnellen Prozessoren. Auch, wenn die Benchmarks momenten eine andere Sprache sprechen, sollte man aus Gründen der Zukunftsicherung allerdings auf das 12-MByte-Modell der Monster 2 warten.

Hiscore 1 (Voodoo 1)

Als einzige Voodoo-1-Karte kann die Hiscore von Miro auf 6 MByte Speicher zurückgreifen. Davon sind 2 MByte für den Framebuffer vorgesehen. In den restlichen 4 MByte dürfen sich die Texturen breit machen. Außerdem verfügt die Hiscore noch über einen TV-Ausgang.

■ **Holzklasse-Check: Pentium/133**

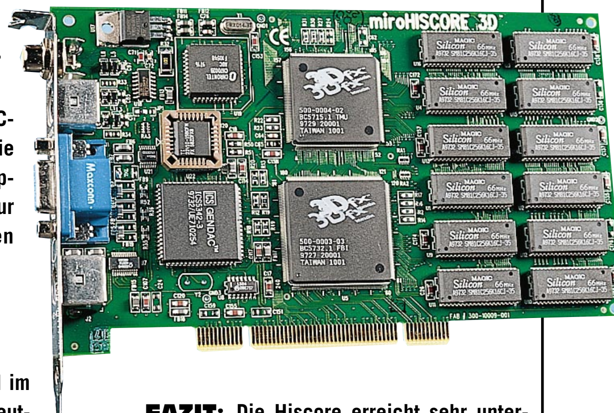
Mit dem überraschenden Platzangebot im Speicher der Hiscore fühlt sich Turok recht wohl. Die Hiscore schafft 36,7 fps und liegt damit auf einem guten Platz im Mittelfeld. Deutlich langsamer geht es da im Final-Reality-Benchmark zu. Mit nur 13,81 Bildern in der Sekunde liegt die Hiscore abgeschlagen auf dem letzten Platz. Im Timedemo1-Benchmark wirkt sich das Speicherplus dagegen deutlich günstiger für die Miro-Karte aus. Die erreichten 18,4 fps lassen die Hiscore schon fast Voodoo-2-Niveau erreichen. Auch Direct3D wird durch den zusätzlichen Speicher beschleunigt. Die Miro erreicht im PC-Player-Benchmark gute 28,1 fps und gibt sich damit nur der Maxi Gamer 1 geschlagen.

■ **Mittelklasse-Check: Pentium/200MMX**

Das gute Ergebnis aus dem Test mit dem 133-MHz-Pentium kann die Hiscore im schnelleren Rechner nicht wiederholen. Mit nur 48 fps schleicht Turok langsamer durch den Dschungel als bei allen anderen Karten. Auch Final Reality macht der Hiscore trotz MMX-Power nur wenig mehr Spaß. Zwar ist der Abstand zu den anderen Karten geringer, doch sie bleibt auf dem letzten Platz. Überraschenderweise bleibt sogar der Vorsprung im Timedemo1 auf der Strecke. Mit nur 18,8 fps trägt die Hiscore auch hier die rote Laterne. Im PC-Player-Benchmark kann sich die Karte dagegen wieder behaupten und liegt mit 35,8 fps nur ganz knapp auf dem dritten Platz.

■ **Oberklasse-Check: Pentium II 300**

Mit der Kraft eines Pentium II im Kreuz fühlt sich die Hiscore deutlich wohler. Mit 60,4 fps liegt sie dicht hinter der schnellsten Voodoo-1-Karte. Zu den Voodoo-2-Boards sind es allerdings auch hier noch Welten. Weit geringer sind die Abstände im Final-Reality-Benchmark. Hier liegt die Hiscore mit 41,79 fps auf dem ersten Platz der Voodoo-1-Karten. Auch im Timedemo1 kann sich die Hiscore wieder gegen die Voodoo-1-Konkurrenten durchsetzen und geht mit sehr guten 22,1 fps über die Ziellinie. Wie schon beim Test im 200er-Pentium liegt die Hiscore im PC-Player-Benchmark mit 56,9 fps fast gleichauf mit Maxi Gamer 1 und Monster 1.



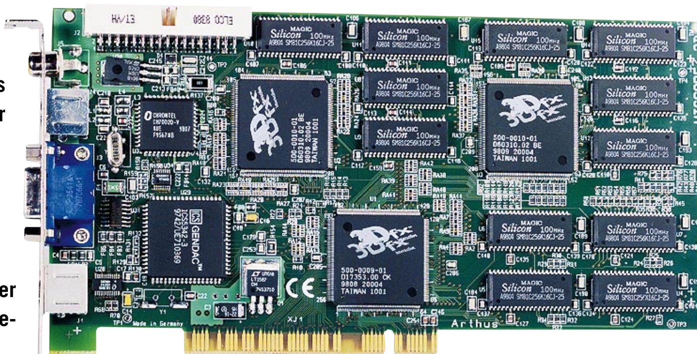
FAZIT: Die Hiscore erreicht sehr unterschiedliche Ergebnisse in den einzelnen Testrechnern. Die Leistung ist auf sehr langsamen und sehr schnellen PCs gut und kann im Timedemo1 richtig punkten. Nur mit dem Mittelklasse-Repräsentanten Pentium/200MMX wird die Karte nicht so richtig warm.

Hiscore 2 (Voodoo 2)

Durch ihren TV-Ausgang hebt sich die Hiscore 2 von Miro in Sachen Ausstattung von der Konkurrenz ab. Beim Speicher geht Miro allerdings keine neuen Wege. Auf dem zweiten Modell der Hiscore-Reihe tun ganz gewöhnliche 12 MByte Speicher ihren Dienst.

■ **Holzklasse-Check: Pentium/133**

Auf Anhieb wohl fühlt sich die Hiscore 2 von Miro in dem langsamen Pentium und jagt Turok mit 41,9 fps durchs Gelände. Damit wird sie nur von der Monster 2 übertroffen. Im Final-Reality-Benchmark kann sich die Miro-Karte sogar mit 14,76 fps an die Spitze setzen. Etwas gemächlicher geht es da im Timedemo1-Benchmark zu. Mit 19,2 fps wird die Miro von der Voodoo-2-Konkurrenz abgehängt. Auch der PC-Player-Benchmark macht der Karte zu schaffen, was die 22,4 fps und damit der letzte Platz demonstrieren.



■ **Mittelklasse-Check: Pentium/200MMX**

Auch die höhere Rechenleistung des 200er-Pentium verhilft Turok mit der Hiscore 2 nicht zu Höchstleistungen: 67,5 Bilder pro Sekunde schafft die Karte durchschnittlich und liegt damit hinter der Voodoo-2-Konkurrenz. Im Final-Reality-Benchmark kann die Hiscore 2 dann wieder Boden gut machen und liegt mit fast 28 fps nur knapp hinter der Monster 2 auf dem zweiten Platz. Den gleichen Rang erobert die Miro-Karte auch im Timedemo1 mit guten 33,1 fps. Erst im PC-Player-Benchmark holt sich die Hiscore 2 mit nur 30,4 fps die rote Laterne ab. Damit beweist die Hiscore 2, daß man auch in langsamen Rechnern nicht auf Voodoo 2 verzichten muß.

■ **Oberklasse-Check: Pentium II 300**

Mit satten 146,3 fps liegt die Miro-Karte zwar hinter den beiden anderen Voodoo-2-Vertretern, doch von langsam kann man bei diesen Frame-Raten sowieso nicht sprechen. Auch die 44,57 fps, die von der Karte beim Final-Reality-Benchmark erreicht werden, sind einen Tick schlechter als bei der Konkurrenz mit Voodoo-2-Chip. Immerhin geht die Hiscore 2 im Timedemo1 gleichauf mit der Maxi Gamer 2 und 54,7 Bildern in der Sekunde über die Ziellinie. Im PC-Player-Benchmark erreicht sie sogar den zweiten Platz hinter der Maxi Gamer 2.

FAZIT: Die Hiscore 2 von Miro fühlt sich in langsameren Rechnern mit 200 MHz und weniger am wohlsten. Wer auf die Fähigkeiten einer Voodoo-2-Karte nicht verzichten will und noch keinen Pentium II besitzt, kann mit diesem Modell nichts falsch machen. Als Goodie erhält man bei der Karte noch den TV-Ausgang und einen Anschluß für S-VHS Videorekorder. Das ist sicher nicht für alle kaufentscheidend, aber eben mehr als die Konkurrenz bietet.



KÖGLMAYRS TEST-FAZIT

Der Test hat mich in vieler Hinsicht überrascht. Eigentlich wäre es sinnvoll, Hinweise auf die Beschleunigerkarten-Packungen zu drucken wie zum Beispiel »Geeignet für Pentium II«. Ebenso erstaunlich ist das mäßige Abschneiden der Voodoo-2-Karten, wenn es um Direct3D-Beschleunigung auf langsamen Rechnern geht. Hier haben die »alten« 3Dfx-Veteranen ganz klar die Nase vorn. Immerhin steht jetzt fest, welche Karte zu welchem PC paßt. Mit einem langsamen Pentium/133 sind die Mehrkosten einer Voodoo-2-Karte fast rausgeschmissenes Geld. Wer also kein Prozessor-Upgrade vorhat, sollte sich eine Voodoo-1-Karte kaufen. Bei einem mittelmäßigen Pentium/200MMX sollte man dagegen schon zur Voodoo 2 greifen, da hier die Leistungsausbeute deutlich über den Voodoo-1-Modellen liegt. Besonders bei Spielen, die 3Dfx direkt unterstützen, kommen da oft mehr als 30 Frames mehr Tempo heraus.

Keine Frage gibt es für die Besitzer von Pentium-II-Rechnern: Voodoo 2 und sonst gar nichts.

Welcher Voodoo-Beschleuniger für welchen PC?

	Holzklasse-PC/133 MHz	Mittelklasse-PC/200 MHz	Oberklasse-PC/300 MHz
Maxi Gamer	+ + = bestens geeignet	+ + = bestens geeignet	– – = ungeeignet
Monster	+ + = bestens geeignet	+ – = bedingt geeignet	– – = ungeeignet
Hiscore	+ – = bedingt geeignet	– – = ungeeignet	+ – = bedingt geeignet
Maxi Gamer 2	+ – = bedingt geeignet	+ = gut geeignet	+ + = bestens geeignet
Monster 2	+ – = bedingt geeignet	+ – = bedingt geeignet	+ + = bestens geeignet
Hiscore 2	+ – = bedingt geeignet	+ – = bedingt geeignet	+ + = bestens geeignet

Die Meßergebnisse im Überblick

	Guillemot Maxi Gamer	Guillemot Maxi Gamer 2	Diamond Monster	Diamond Monster 2	Miro Hiscore	Miro Hiscore 2
Pentium/133						
Turok	36,6	30,8	37,4	43,4	36,7	41,9
Final Reality gemittelt	14,175	14,495	14,14	14,36	13,81	14,76
Timedemo 1	16,1	19,9	16,3	19,3	18,4	19,2
PC-Player-Benchmark	28,3	23	28	22,5	28,1	22,4
Pentium/200MMX						
Turok	49,6	70,1	49	69,1	48	67,5
Final Reality gemittelt	26,785	27,51	26,78	28,21	26,73	27,995
Timedemo 1	19,1	38,2	21	31,3	18,8	33,1
PC-Player-Benchmark	35,9	32,3	35,9	30,7	35,8	30,4
Pentium II 300 MHz						
Turok	57,2	151,9	61,9	155,5	60,4	146,3
Final Reality gemittelt	40,415	44,795	41,55	45,225	41,79	44,57
Timedemo 1	19,4	54,7	19,4	55,3	22,1	54,7
PC-Player-Benchmark	57	59,8	57,1	59,3	56,9	59,4

Die wichtigsten Begriffe zu Voodoo 2

Voodoo 2 ist keine Hexerei

Seit 3Dfx den Voodoo-2-Chipsatz geboren hat, ist das Vokabular in der 3D-Kartenwelt um einige neue Fachbegriffe bereichert worden. Unsere Begriffserklärungen helfen Ihnen, die nächste Smalltalk-Situation mit Bump-Mapping & Co. souverän zu meistern.

Antialiasing

Das Antialiasing ist schon von Druckern und Truetype-Schriften bekannt. Dieses Verfahren wird angewendet, um die häßlichen Treppchen zu glätten, die bei der Darstellung von schrägen Kanten gerne auftreten. Um die »Treppe« optisch auszugleichen, werden an der Kante dazu zusätzliche Pixel berechnet, die den Übergang zum Hintergrund weicher aussehen lassen. Der Voodoo-2-Chip beherrscht dieses Verfahren, doch steht es unter Direct3D noch nicht zur Verfügung.

Bump-Mapping

Das Bump-Mapping, welches bei Voodoo 2 erstmals von 3Dfx-Karten unterstützt wird, ist eine neue Form der Oberflächendarstellung. Um einer Oberfläche Struktur zu verleihen, wird zwischen dem Drahtgittermodell und der eigentlichen Textur eine Zwischenebene aus Grautönen eingefügt. Der Grafikprozessor kann die Grauwerte als Höhenstufen interpretieren und die Textur entsprechend plastisch aussehen lassen. Auch der neue PowerVR-Chip soll diesen Trick beherrschen.



Mit Bump-Mapping werden Spiele in Zukunft noch realistischer aussehen.

Glide

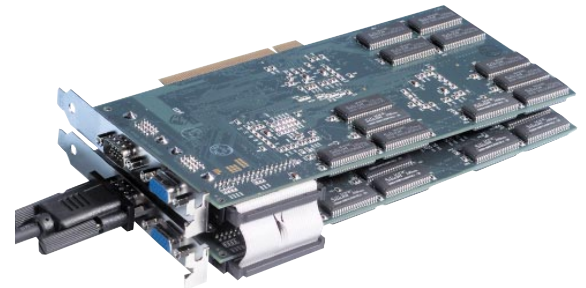
Glide ist wie DirectX eine eine Schnittstelle, auf die Spieleprogrammierer zugreifen können, um die Funktionen der Grafikkarte anzusprechen. Der Programmierer braucht damit nicht mehr den Grafik-Chip direkt anzusprechen, es genügt, die jeweilige Funktion aufzurufen. Die Glide-Schnittstelle kümmert sich dann um die Übersetzung in Befehle, die der Chip versteht. Im Unterschied zu DirectX ist Glide ausschließlich für Beschleunigerkarten mit Voodoo-Chips gedacht. Allerdings sollen schon die ersten Chips von Drittherstellern in der Entwicklung sein, die auch Glide-Kompatibel sind.

Multi-Texturing

In modernen Spielen werden für ein Polygon mehrere unterschiedliche Texturen verwendet. Das hält den den Polygon-Count geringer und vermindert dadurch die Prozessorbelastung. Über die eigentliche Textur legt man beispielsweise noch eine Lichttextur um Beleuchtungseffekte zu realisieren. Die Voodoo-1-Karten mußten für diesen Trick noch zwei Berechnungsläufe durchführen. Die Voodoo-2-Modelle schaffen es durch einen zusätzlichen Chip in einem Aufwasch, was der Framerate zugute kommt.

SLI-Mode

»SLI« steht für »Scan Line Interleaf« und bezeichnet die Fähigkeit von Voodoo-2-Boards, sich mit einer zweiten Karte zu verbünden. Stecken zwei Karten im Rechner und sind über ein kurzes Kabel miteinander verbunden, teilen diese sich die Arbeit. Die oft angenommene Verdoppelung der Geschwindigkeit bleibt allerdings aus, da sich effektiv nur der Framebuffer verdoppelt. Dadurch kommen solche Kombinationen wie das von Diamond angekündigte »Mega-Monster«-Modell zwar nicht auf mehr Tempo, packen aber höhere Auflösungen. So kann man beispielsweise ein 3D-Ballerspiel mit bis zu 1024 x 786 Pixeln Auflösung spielen und erhält auf einem schnellen Pentium II immer noch Frameraten von über 60 Bildern in der Sekunde.



Teuer, groß und noch wenig einsetzbar: Der Voodoo-2-Doppelpack.

Taktrateneinstellung

Im Prinzip ging das Übertakten der Voodoo-Karten auch schon mit den ersten Modellen. Diese waren noch auf 50 MHz getaktet und ließen sich per Kommandozeile auf bis zu 60 MHz hochschrauben. In den meisten Einstellungsmenüs der neuen Voodoo-2-Karten ist dafür bereits ein Schieberegler vorgesehen, mit denen sich die Taktrate zwischen 90 MHz und 100 MHz einstellen läßt. Das ist zwar eine nette Spielerei, bringt aber außer einer Menge Schwierigkeiten nur wenig. Schon die Voodoo-1-Karten reagierten auf das Übertakten teilweise recht zickig: Abstürze, Falschfarben und ausgebrannte Boards muß man beim Übertakten schon mal in Kauf nehmen. Daran ändert auch das Vorhandensein eines vertraueneinflößenden Schieberegler nichts.

Übertakten bedeutete grundsätzlich, daß der Speicher jenseits seiner Spezifikationen betrieben wird. Das bringt zwar das eine oder andere Frame mehr, verkürzt aber im Gegenzug die Lebensdauer der Chips und macht das ganze Board instabil. Deswegen sollte man die Finger von den Reglern lassen und die Chips mit den herkömmlichen 92 MHz getaktet lassen. **(tk)**

Hardware-Tests



Jet Leader 3D

- Joystick
- Hersteller: Guillemot
- Circa-Preis: 80 Mark

Der Hardware-Newcomer Guillemot aus Frankreich stößt nun auch ins Joystick-Segment vor. Für nur 80 Mark bietet der Jet Leader 3D dabei eine ganze Menge. Der Knüppel ist mit einem griffigen Kunststoff versehen, der bei einigen Redaktionsmitgliedern auf helle Begeisterung stieß, von anderen jedoch weniger geliebt wird. Die acht Knöpfe machen einen weniger hübschen Eindruck, da sie sich – genauso wie der recht spitze Coolie-Hat – recht billig anfühlen. Der Schubregler könnte größer und leichtgängiger sein, dafür ist das gesamte Stick-Layot achsensymmetrisch, das heißt, er ist von Links- wie Rechtshändern gleich gut benutzbar. Die Handballenauflage läßt sich per mitgeliefertem Inbusschlüssel in der Höhe regeln und somit auf unterschiedliche Handgrößen einstellen. Eine fast geniale Innovation, bei der man sich fragt, wieso noch niemand bisher darauf gekommen ist. Das Gerät ist CH- und Thrustmaster-kompatibel, mit der mitgelieferten Software sind die Funktionen aber auch nach Belieben programmierbar. (mash)

PC PLAYER Fazit

Beim günstigen Preis in Kombination mit der angenehm griffigen Oberfläche und der verstellbaren Handballenauflage fallen die kleinen Nachteile nicht so sehr auf. Gelegenheits-Flugsimulanten sollten einen Blick auf diese Flightstick-Alternative werfen.

PC PLAYER Wertung

Gesamtwertung: 79





Microsoft Natural Keyboard elite

- Tastatur
- Hersteller: Microsoft
- Circa-Preis: 120 Mark

Schmerzende Handgelenke nach langen PC-Sitzungen – wer kennt das nicht? Allen Vielschreibern brachte Microsoft mit dem »Natural Keyboard« Linderung. »Das sieht ja aus, als hätte die Tastatur zu lange in der Sonne gelegen«, war die erste Reaktion vieler Tipper.
»Natural Keyboard elite« heißt die neueste Variante, die auf den ersten Blick etwas weniger wuchtig als der Vorgänger wirkt. Leider fiel der Gewichts- und Kostenoptimierung die Klappleiste zum Opfer, mit der das Keyboard vorne angestellt werden konnte und so einer Abwinkelung der Handgelenke vorbeugte. Statt dessen sind zwei weniger wirksame Standard-Klappen hinten links und rechts angebracht.
Das Materialsparen geht weiter: Die Funktions- und Cursortasten sowie die neun Steuertasten wie »Einfügen« sind nur noch halb so breit wie bisher. Übel: unverständlicherweise wurde die Anordnung der letztgenannten Tasten geändert. Statt des bewährten Systems sind die Steuertasten jetzt in drei Zweierreihen angeordnet. So haut man zum Beispiel sehr oft auf »Einfügen«, wenn man eigentlich nur ans Zeilenende springen wollte und löscht dann in der Textverarbeitung bereits Geschriebenes. Die Tastatur hat nur einen PS/2- und USB-Anschluß, die Windows-Tasten lassen sich Deathmatch-unfreundlich nur per Patch abschalten. (ra)

PC PLAYER Fazit

Schnell in den Laden und noch ein Vorgängermodell ergattert – die schmaleren Tasten mit geänderter Anordnung treiben Sie sonst rasch in den Wahnsinn.

PC PLAYER Wertung

Gesamtwertung: 58





Microsoft WheelMouse

- Maus
- Hersteller: Microsoft
- Circa-Preis: 60 Mark

Als »Maus für den privaten Einsatz« will Microsoft die WheelMouse positionieren. Die Frage, warum man denn überhaupt verschiedene Mäuse für Arbeit und Freizeit braucht, stellen wir uns lieber nicht.
Verbindung mit Ihrem PC nimmt die Maus über einen PS/2-Stecker oder den beiliegenden Adapter für einen neunpoligen Seriell-Stecker auf. Schon wie bei der großen Schwester, der teuren IntelliMouse, hat es sich ein kleines Rädchen zwischen den beiden Tasten gemütlich gemacht. Damit rollen Sie bequem durch Winword- oder Excel-Dokumente, browsen durchs WWW oder vergrößern im Zusammenspiel mit der STRG-Taste einzelne Texte oder Tabellen. Das ist noch nicht alles: Sie können das Rad auch drücken. Nach unten, versteht sich. Dadurch wird ein Schaltkontakt geschlossen, den Sie softwaremäßig zum Beispiel mit einem Doppelklick belegen dürfen. Sehr angenehm für die tägliche Arbeit.
Die Form der WheelMouse ist eindeutig unergonomischer als bei den anderen Microsoft-Nagern, die eine weit bessere Auflage für den Handteller bieten. Das Design sorgt hingegen dafür, daß Langfinger mit der Hand stark auf dem Mauspad schleifen, wenn sie nicht extra den Arm ein wenig anheben. Dafür brauchen Linkshänder kein eigenes Modell mehr: Der Rädelsführer ist symmetrisch. (ra)

PC PLAYER Fazit

Die kleine Schwester der IntelliMouse verrichtet samt Drehrad zuverlässige Dienste. Einziges Manko ist die auf kleinere Hände ausgelegte Form.

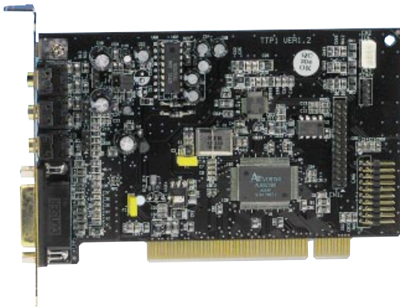
PC PLAYER Wertung

Gesamtwertung: 71



Soundkarten

Hardware-Tests



XLerate

- Soundkarte
- Hersteller: Terratec
- Circa-Preis: 200 Mark

Auch der deutsche Vorzeige-Soundkartenhersteller Terratec hat nun ein PCI-Modell im Programm. Die technischen Eigenschaften entsprechen dem Standard der heutigen Soundkarten. Im Detail gibt es auch Ungewöhnliches zu berichten. So bietet die Karte General-MIDI-Klänge, hat aber kein Sound-ROM. Die Sounds befinden sich im RAM des PCs, und die Karte ruft diese einfach über den PCI-Bus ab. Weil dadurch die PC-Geschwindigkeit belastet wird, kann man die maximale Stimmenzahl und die Soundqualität einstellen. Bei 32 Stimmen wurde unser Test-PC rund 10 Prozent langsamer. Das ist ein Wert, den man in der Praxiss nicht spürt.
Eine gute Soundkarte sollte auch für MS-DOS-Spiele geeignet sein. Wir ließen einen Hardware-kritischen Mix von 3D-Shootern unter DOS auf die Karte los. Bei der MS-DOS-Eingabeaufforderung sah es düster aus: Ein Spiel brachte gleich das ganze Windows 95 zum Absturz. Bei »Descent 2« ließ sich der Karte überhaupt kein Sound entlocken, obwohl das SETUP-Programm einwandfrei funktionierte. Unter reinem MS-DOS war das Ganze weniger kritisch; allerdings muß man hier auf den General-MIDI-Sound verzichten und die Spiele mit Adlib betreiben. Wir haben für MS-DOS außerdem einen Mixer vermißt, denn teilweise sind die Musikstücke arg leise. (hf)

PC PLAYER Fazit

Für Windows 95 ist die XLerate eine schöne Karte. Unter MS-DOS wird es allerdings zickig; General MIDI können Sie dann in der Pfeife rauchen.

PC PLAYER Wertung

Gesamtwertung: 71





ProSound PV-730

- Soundkarte
- Hersteller: Provideo
- Circa-Preis: 80 Mark

Die »ProSound PV-730« ist ebenfalls eine PCI-Soundkarte. Da DOS-Spiele naturgemäß nicht so ohne weiteres mit der freien Plug-and-play-Konfiguration von PCI-Geräten klarkommen, richten wir das Augenmerk vor allem auf diese Software-Kandidaten.
Unsere Testerfahrungen mit der PV-730 lesen sich allerdings wie eine »Don't do this«-Liste für angehende Software-Entwickler. Gut, man kann die Karte installieren, und unter Windows verrichtet sie zunächst auch ihren Dienst. MIDI-Klänge werden hier per PCI-Bus im Speicher des PCs untergebracht. Allerdings vermißt man sofort den Windows-95-Lautstärkeregler. Der verweigert seine Mitarbeit, weil die Karte keinen entsprechenden Treiber installiert. Fortan ist also Fummelei am Regler der Lautsprecher angesagt.
Unter der MS-DOS-Eingabeaufforderung bekamen wir kein einziges unserer Testspiele zum Laufen. Wohlgemerkt: Die Spiele blieben nicht stumm, sondern stürzten schon beim Start ab und rissen Windows 95 gleich mit in den Orkus. Das gleiche haarsträubende Bild zeigte sich unter reinem MS-DOS. Ausnahme waren Uralt-Spiele im »Real-Mode«, von denen es aber kaum noch Exemplare gibt. Für die heißgeliebten DOS-Software-Oldies in der Spielesammlung heißt es mit dieser Karte also komplett »Fehlanzeige«. (hf)

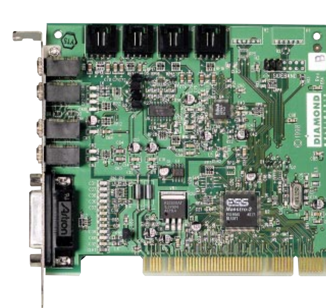
PC PLAYER Fazit

Massenabsturz bei DOS-Spielen und Ärger wegen der Lautstärkeregelung: Mit solchen Macken wird es die PV-730 unangenehm hart im Spielermarkt haben.

PC PLAYER Wertung

Gesamtwertung: 41





Sonic Impact

- Soundkarte
- Hersteller: Diamond Multimedia
- Circa-Preis: 110 Mark

Diamond mischt jetzt auch bei den PCI-Soundkarten mit. Der erste Blick auf die Platine der Sonic Impact offenbarte, daß hier der gleiche Chip wie bei der »ProSound PV-730« aufgelötet wurde. Als bei der Software-Installation dann exakt die gleichen Treibernamen wie beim Mitbewerber auftauchten, befürchteten wir das schlimmste.
Das wurde dann auch prompt bestätigt: Unsere DOS-Testspiel-Armada ließ bei der MS-DOS-Eingabeaufforderung samt und sonders Windows 95 komplett abstürzen. Auch unter rohem DOS zeigte sich das gleiche Verhalten. Einzige Reaktion: ein sägender Sound. Diese Katastrophen tauchte lediglich nicht bei sogenannten »Real-Mode«-Spielen auf. So gut wie alle 3D-Shooter und andere Knüller sind jedoch im Protected-Mode programmiert, und da machen die Impact-Treiber anscheinend Zicken.
Unter Windows zeigte sich die Karte dagegen von ihrer guten Seite: General-Midi-Sound, Audio-Klänge und Lautstärkeregelung waren allesamt im grünen Bereich. Ähnlich wie die anderen beiden Karten bringt sie die General-Midi-Sounds im RAM des PCs unter. Das belastet zwar den PC beim Abspielen von GM-Klängen, allerdings wurde unser Test-PC nur rund 15 Prozent langsamer. Das ist ein Wert, den man gerade eben spürt. (hf)

PC PLAYER Fazit

Bei dieser Karte gehören die DOS-Treiber gehörig nachgebessert. Wer alte MS-DOS-Spiele in der Sammlung hat, sollte sich diese Karte nicht kaufen.

PC PLAYER Wertung

Gesamtwertung: 46



Keine Panik: RAM

Hey Boß, ich brauch' mehr RAM

Nichts bewegt den Rechner mehr als eine extra Portion Hauptspeicher. Doch die Aufrüstung ist angesichts der Unzahl unterschiedlicher Speichertypen kompliziert geworden. Auch der Einbau hat so seine Tücken.

Hardware

Mein erster PC hatte damals unglaubliche 1 MByte Speicher. Da störte es nicht weiter, daß sich die Kiste obskurerweise nur auf zweimal 512 KByte oder einmal 640 KByte konfigurieren ließ. Schließlich konnte man in den zweiten 512 KByte noch eine komplette Diskette als Ramdisk ablegen. Seitdem hat sich einiges getan. Vor allem Spiele neueren Datums erfordern immer größere Mengen Hauptspeicher. Oft sind 32 MByte schon das Minimum. Wenn dann noch ein, was den Speicherhunger betrifft, nicht eben zaghaftes Betriebssystem wie Windows 95 dazukommt, gehört das Rattern der Festplatte und der Anblick der Sanduhr schnell zum gewohnten Alltag. Wer also das ständige Gewarte satt hat, sollte seinem PC ruhig eine extra Portion RAM gönnen. Das ist billiger als ein neuer Prozessor und bringt in den meisten Fällen deutlich mehr.

Von SIMMs und DIMMs

Wer glaubt, es genügt einfach in einen Laden zu gehen und 32 MByte Hauptspeicher zu verlangen, wird eine böse Überraschung erleben. Die Zahl der unterschiedlichen RAM-Typen wächst ständig. Und beileibe nicht jeder PC verträgt alle Sorten. Der Speicher, den der Rechner haben will, richtet sich nach dem verwendeten Chipset auf dem Motherboard. Diese Chips sind für die Steuerung des gesamten Datenverkehrs zwischen Speicher und CPU zuständig, und fast zu jeder neuen CPU-Generation bringt Intel auch gleich einen neuen Chipset heraus. Welcher Chipset auf Ihrem Motherboard steckt, finden Sie am besten über die Dokumentation heraus. Der Kasten »Chipsätze und CPUs« enthält darüber hinaus einige gängige Kombinationen. Grundsätzlich teilen sich die modernen Speicherchips in zwei Gruppen: SIMMs und DIMMs. Die Single Inline Memory Modules (SIMMs) sind Speicherbausteine mit einer 32-Bit-Datenleitung nach außen. Da Pentium-Systeme 64-Bit breit auf den Speicher zugreifen, braucht man in diesem Fall immer zwei gleiche Bausteine für eine Aufrüstung. Es funktioniert also nicht, zu zwei bestehenden 16 MByte Blöcken ein einzelnes Modul mit 16 MByte dazuzustecken. Bei Dual Inline Memory Modules (DIMMs) kann auch auf einen einzelnen Baustein mit 64 Bit zugegriffen werden. Die Aufrüstung funktioniert dabei also auch mit einzelnen Modulen.

Chipsätze und CPUs

Pentium I mit den Chipsätzen 430FX und 430 NX akzeptieren ausschließlich SIMMs.

Pentium I, K6 und Cyrix CPUs mit den Chipsätzen 430HX, 430VX und 430TX sind grundsätzlich für SIMMs und DIMMs ausgelegt. Allerdings vertragen die meisten Boards nur SIMMs. Manche Boards lassen sich auch mit SDRAM (Synchronos-DRAM) bestücken, das es nur als DIMM gibt.

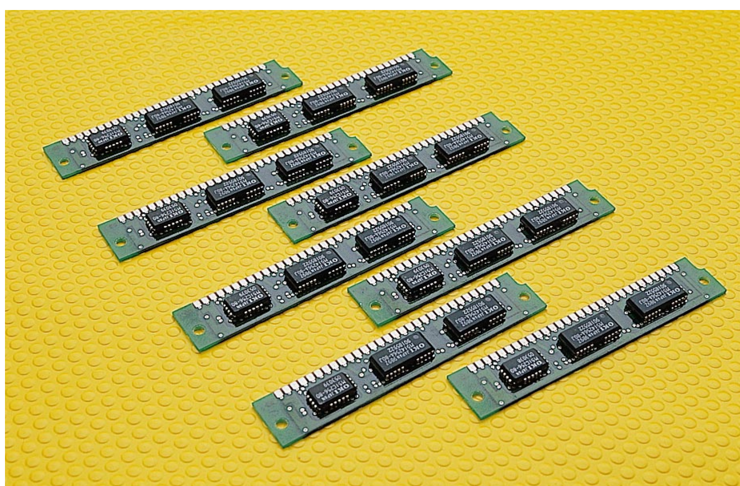
Pentium II mit den Chipsätzen 440FX lassen sich nur mit EDO-RAM (Extended Data Out) als DIMM oder SIMM bestücken. Die neueren Pentium II arbeiten mit dem 440LX-Chipsatz zusammen. Dieser unterstützt sowohl EDO, also auch SDRAM.

Alles eine Taktfrage

Das zweite wichtige Unterscheidungskriterium ist die Zugriffsgeschwindigkeit. Diese wird in Nanosekunden (ns) ausgedrückt (milliardstel Sekunden). Bei 486ern kommt man noch mit 70ns-Chips aus, moderne Pentiums, allen voran die neuen 400er, sind nur noch mit 10ns-Chips zufrieden. Grundsätzlich gilt dabei, daß je höher die CPU-Taktrate ist, desto schneller müssen die verwendeten Speicherchips sein. Man kann selbstverständlich auch langsamere Chips verwenden, doch dann ist die CPU gezwungen, immer mehr Wartezyklen abzuarbeiten, damit der Speicher nachkommt. Folge: Das System ist lange nicht so schnell, wie es eigentlich sein könnte. Welche Taktrate die Speicherchips mindestens haben müssen, erfahren Sie in der Dokumentation des Motherboards.

Wieviel darf's denn sein?

Viel hilft viel. Zumindest ist das bei Speicher bis zu gewissen Grenzen der Fall. Wieviel Ausbau noch Geschwindigkeit bringt, hängt vom Level-2-Cache des Rechners ab. In diesem Cache legt die CPU Befehle und Daten ab, die nicht mehr in den internen Level-1-Cache passen. Doch das Fassungsvermögen ist begrenzt:



Bei den hier abgebildeten Speichermodulen sehen Sie deutlich die Ausbuchtung auf einer Seite, die ein falsches Einsetzen verhindert.

Viele Pentium I Motherboards können nur maximal 64 MByte Speicher cachen. Steckt man mehr Speicher hinein, kann das die Maschine ausbremsen, statt sie zu beschleunigen. Ein Blick ins BIOS gibt Auskunft darüber, wieviel Hauptspeicher unterstützt wird. Sie finden die Angabe meist unter dem Punkt »Cachable Area«. Besitzer von Pentium-II-Rechnern brauchen sich keine Gedanken zu machen: Der Cache kann hier immer bis zu 512 MByte Hauptspeicher verwalten. Grundsätzlich sollte man einen Windows-95-PC mit mindestens 64 MByte Speicher ausrüsten. Nur wer wirklich viel mit Ressourcen-Fressern wie »Access« oder »Photoshop« arbeitet und ständig viele Programme gleichzeitig offen halten muß, sollte noch mehr Speicher in Erwägung ziehen.

RAM richtig kaufen

Wie bei allen Bauteilen gibt es natürlich auch beim Hauptspeicher einiges an Preisunterschieden. Wer glaubt, RAM ist RAM, irrt allerdings. Die Speicherbausteine kommen ja nicht alle aus der gleichen Fabrik, sondern werden in verschiedensten Orten auf der ganzen Welt hergestellt. Sicher, ein 10ns SDRAM bleibt ein solcher, egal, von welchem Hersteller. Doch die Qualität kann durchaus unterschiedlich sein. Mein Tip: Kaufen Sie Markenware (LG, Siemens und ähnliches), und verzichten Sie auf die paar Mark Ersparnis, die No-Name-Produkte verheißen. Bevor Sie sich ein instabiles System wegen minderwertiger Speicherbausteine einhandeln, sollten Sie den höheren Preis investieren. Außerdem sollten Sie nur bei Händlern kaufen, die im Fall des Falles den Speicher auch umtauschen. Das Zusammenspiel zwischen CPU, Motherboard, Chipsatz und Speicher ist so komplex, das es immer zu Fehlern kommen kann. Ein unkomplizierter Händler ist in solchen Fällen ein Segen.

Besondere Vorsicht sei allen ans Herz gelegt, die bereits einen der neuen PCs mit 100 MHz Bustakt besitzen. Es gibt zwar 100 MHz-SDRAMs auf dem Markt, doch diese sind meistens nur auf 66-MHz-Systemen getestet. Wer seine neue High-End-Maschine also schon jetzt aufrüsten will, sollte ausgesprochen vorsichtig sein, da erst in diesen Tagen geprüfte 100-MHz-Speicherbausteine auf den Markt kommen. Windigen Geschäftemachern ist hier einmal mehr Tür und Tor geöffnet.

Statische Elektrizität vermeiden

Speicherchips gehören mit zu den empfindlichsten Bauteilen des ganzen Computers: Sie lassen sich bisweilen schon durch bloßes Antippen zerstören. Beim Umgang mit dem neuen Speicher ist also Vorsicht angesagt. Vom Händler erhalten Sie die Chips meistens so verpackt, daß diese vor statischer Elektrizität sicher sind. Das Problem ist, auch beim Einbau die Chips vor diesen Entladungen, wie sie jeder von Türklinken her kennt, zu schützen. Wer ganz auf Nummer sicher gehen will, besorgt sich im Fachhandel ein Antistatik-Armband. Diese Armbänder werden mit einer geerdetem Gegenstand (etwa einer Heizung) verbunden und verhindern wirkungsvoll, daß sich statische Elektrizität im Körper aufbaut. In den meisten Fällen genügt es schon, das Computergehäuse zu berühren, bevor man die Chips aus der Verpackung nimmt. Doch Vorsicht: Wer den Ratschlägen vieler Handbücher folgt und den PC vor dem Öffnen komplett vom Netz trennt, dem hilft der Griff ans Gehäuse gar nichts - das ist dann nämlich nicht geerdet. Lassen Sie also den Netzstecker eingesteckt, und schalten Sie den Rechner nur aus. Passieren kann Ihnen dabei nichts, da auf dem Motherboard nur mit maximal 12 Volt gearbeitet wird. Gefährlich ist nur das Netzteil, aber das brauchen Sie nicht aufzumachen.

Das RAM richtig einbauen

Die Chips in die Slots zu setzen, ist recht einfach. Plazieren Sie die Speicherbausteine ungefähr im 45-Grad-Winkel in die Fassung, und drücken Sie sie dann in die Senkrechte. Achten Sie dabei auf die richtige Ausrichtung. Die Bausteine sind verpolungssicher gebaut. Wenn der Speicher nicht leicht in die Fassung geht, haben Sie ihn vermutlich falsch herum in der Hand. Schauen Sie einfach nach, auf welcher Seite die Aussparungen der bereits eingebauten Chips sitzen, und richten Sie sich danach. Der Speicher sitzt richtig, wenn die Zuhaltungen an den Seiten der Fassung komplett eingerastet sind und der Speicherbaustein senkrecht steht. Fahren Sie nach dem Einbau am besten noch einmal mit dem Finger über alle Bausteine. Sollte einer etwas herausstehen, hat dieser wahrscheinlich keinen richtigen Kontakt.

Sie bekommen beim Neustart eine Fehlermeldung, daß die Prüfsumme des BIOS nicht sitmmt. Das ist aber mit einem einmaligen Aufruf des Setup-Programms zu beheben. **(tk)**

Parity-Check – die Versicherung

Eine ganz spezielle Funktion bei Speicherchips erlebt zur Zeit eine Renaissance: der Parity-Check. Früher waren Speicherchips einigermaßen unzuverlässig. Sie verschluckten hier und da mal ein Bit. Um zu verhindern, daß mit falschen Werten weitergearbeitet wurde, packten die Hersteller einen neunten Chip auf die Bausteine, der nichts anderes tat, als das Funktionieren der anderen acht zu überwachen. Dieser Parity-Speicher konnte sogar kleinere Fehler ausgleichen. Da die Speicher mit der Zeit immer zuverlässiger wurden, kamen die Hersteller aus Kostengründen wieder davon ab. Aber jetzt gibt es ihn wieder: In schnellen Pentium-II-Systemen kann man wieder Speicher mit Parity-Check einbauen. Das macht das System zwar insgesamt stabiler, kostet aber Tempo.

Mehr als zwei Grafikkarten

Ich habe bereits einen PC mit einer 3Dfx-Karte (Diamond Monster) und einer 2D/3D-Kombikarte (ATI XPERT RagePro 4 MByte AGP). Kann ich die Diamond Viper V330 auch noch in den PC schrauben, ohne daß sich die Karten gegenseitig behindern? *(Steve Zekic)*

Das geht leider nicht. Der Viper V330 nutzt den Riva-128-Chip der Firma NVidia (ist auch auf der Victory Erazor von Elsa). Dieser Chip hat einen eigenen VGA-Teil, genau wie der Rage-Chip von ATI. Diese Teile der Chips würden sich also ins Gehege kommen, weswegen man die Karten nicht kombinieren kann. Ehrlich gesagt, würden wir aber den Riva-Chip dem Rage vorziehen.

Virus im Boot-Sektor

Ich habe den Virus »Stoned.Empire.Monkey.B« im Masterbootsektor der Festplatte C. Der »Ikarus«-Virenscanner, der auf der letzten Ausgabe Eurer Plus-CD war, ist der einzige meiner drei Scanner, der diesen Virus erkennt. Aber es erscheint immer die Meldung »Remove Fehler: Keine Entfernungsinformationen für diesen Virus.« Wie werde ich ihn los? *(Nild Uliczka)*

Einen Virus im »Master Boot Sektor« oder »Master Boot Record« (nicht verwechseln mit dem »Bootsektor«) wird man eigentlich ganz einfach los. Vorausgesetzt Sie besitzen eine virenfreie Boot-Diskette mit dem Programm FDISK darauf, und der Virus versteckt sich nicht auch noch in einem anderen Programm (gibt es auch). Starten Sie das Programm FDISK mit der Option »/MBR«. Also unter MS-DOS folgendes tippen:
FDISK /MBR
Mit diesem Befehl wird ein neuer Master-Boot-Sektor auf die Festplatte geschrieben, der dann keinen Virus mehr enthält.

Weniger ist mehr

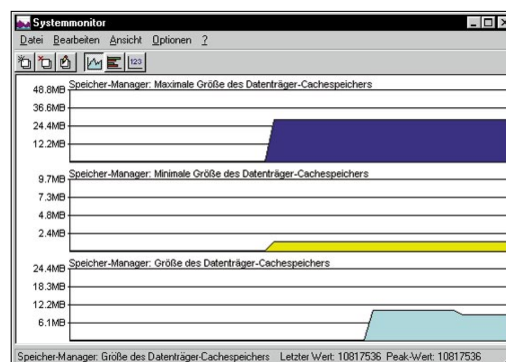
Ich habe mein Pentium/200-System von 32 MByte auf 64 MByte RAM erweitert. Jetzt belegt der Cache-Speicher von Windows 95 immer mindestens 24 MByte RAM (früher 16 MByte). Manchmal wächst er sogar auf 40 MByte an, und Windows verkleinert ihn nicht mehr. Wie kann ich diesen sinnlos überdimensionierten Cache auf 16 MByte begrenzen? *(Daniel Meyer)*



Schnappen Sie sich einen beliebigen Texteditor (zum Beispiel den »Editor« in Start/Programme/Zubehör), und fügen Sie in die Datei SYSTEM.INI folgende Zeilen ein:

```
[vcache]
MinFileCache=16384
MaxFileCache=16384
```

Die Zahl entspricht der Größe des Caches in KByte (16 MByte sind 16 mal 1024 KByte). Die eckigen Klammern um »vcache« herum müssen Sie ebenfalls eingeben. Achten Sie genau darauf, daß Sie keinesfalls andere Einträge in der SYSTEM.INI verändern. Nach dem Speichern der Datei, dem Herunterfahren von Windows und dem erneuten Starten des PCs, wächst die Cache-Größe nicht über 16 MByte.
Die Cache-Größe können Sie mit dem »Systemmonitor« ermitteln. Ihn finden Sie unter »Start/Programme/Zubehör/ Systemprogramme«. Nach dem Start wählen Sie »Bearbeiten/Datenquelle hinzufügen«, dann »Speicher-Manager« und rechts im Fenster sowohl »Minimale« als auch »Maximale Größe des Datenträger Cache-Speichers«. Sollte der Systemmonitor nicht installiert sein, können Sie das mit »Start/Einstellung/Systemsteuerung« und dann »Software« nachholen. Wählen Sie im »Windows-Setup« den Eintrag »Zubehör«; dort finden Sie ihn.



Mit dem »Systemmonitor« können Sie sich die verschiedenen Ressourcen unter Windows anschauen – wie zum Beispiel die Speicherplatz-Verschwendung des Festplatten-Caches.

Spiele-Desaster

Hinter mir liegt ein Spiele-Desaster-Osterwochenende. Ich habe acht verschiedene Spiele installiert, und nirgends läuft der Sound so, wie er soll. Was kann das sein? *(Eva Tornow)*

Zum Glück haben Sie einen Ausdruck Ihrer CONFIG.SYS-Datei beigelegt. Dort entdeckten wir einen Eintrag mit »MWave«. Das ist ein spezieller Signalprozessor von IBM, der per Software gleichzeitig ein Modem und eine Soundkarte simuliert. Leider gab es auch bei unseren Tests dieses Produktes immer wieder Probleme. Ihre Soundsperenzchen bekommen Sie da nur durch eine neue Soundkarte in den Griff. Heiße Kandidaten für wenig Geld sind der »Sound Blaster AWE 64 Value« von Creative Labs oder die »Base 64« von Terratec.

SCSI-Terror

Ich bin seit einigen Wochen Besitzer des SCSI-Kontrollers AHA-2940 UW von Adaptec. Ich habe den Controller in mein Asus-Motherboard gesteckt (P/I-P55TP4N) und ihn laut Bedienungsanleitung installiert. Mit meinem SCSI-CD-ROM-Laufwerk (Toshiba 6fach) dauert die Installation von »Command & Conquer 2« aber 45 Minuten. Bei einem Freund dauert die Installation mit dem gleichen Kontroller und dem gleichen Laufwerk nur drei Minuten. Wieso funktioniert das nicht bei mir? *(Christian Rommer)*

Da fallen uns mehrere Probleme ein. Die einfachen sind schnell beschrieben: Knick im Kabel, oder Stecker am Kabel defekt.

Wahrscheinlicher ist jedoch ein fehlender »SCSI-Terminator«. Das hat nichts mit dem Roboter-Muskelprotz zu tun, sondern bezeichnet einen Abschluß, der an den Geräten an den beiden Enden des SCSI-Strangs vorhanden sein muß. Am einen Ende hängt normalerweise der SCSI-Controller, am anderen dann eben eine Festplatte oder wie hier ein CD-ROM-Laufwerk. Wenn das CD-ROM einen Terminator-Jumper besitzt, müssen Sie diesen aktivieren. Achten Sie außerdem darauf, daß an den beiden äußersten Enden des SCSI-Kabels ein Gerät vorhanden ist. Lassen Sie kein Ende ohne Gerät herumbaumeln. Mit diesen Tips müßte die Installation eigentlich ohne unnötige Zeitverzögerung klappen.



MIDI wandeln Sie am einfachsten in WAV-Dateien, indem Sie die MIDI-Datei abspielen und per WAV-Recorder gleichzeitig wieder aufnehmen. Mit modernen Soundkarten klappt das ohne Probleme.

MIDI als WAV

Ich versuche schon seit geraumer Zeit Beethovens Fünfte als WAV-Datei zu bekommen, um es in der »Dance-Machine« zu verwenden. Bisher habe ich das aber nicht geschafft. Daher meine Frage: Wie kann ich eine MIDI-Sequenz in WAV umwandeln? *(Jonas Teitge)*

Am einfachsten geht das so: MIDI abspielen und gleichzeitig WAV aufnehmen. Mit modernen Soundkarten können Sie die MIDI-Datei mit der »Medien-Wiedergabe« abspielen und per »Audio-Recorder« auch gleich wieder aufnehmen. Bei einigen älteren Soundkarten ist jedoch die Sounderzeugung intern nicht mit der Soundaufnahme verbunden, weswegen man zwar die MIDI-Musik hört, in der Aufnahme jedoch nur Stille enthalten ist. Dann hilft ein kleines Kabel vom Audio-Ausgang der Karte in den Eingang. Uralt-Karten wie die ersten 8-Bit-Soundblaster unterstützen die gleichzeitige MIDI- und WAV-Verarbeitung jedoch nicht. Dann nehmen Sie das Ganze auf einen Hi-Fi-Recoder (MiniDISC, DAT, anderer PC) auf und spielen es wieder ab, während der PC jetzt als Rekorder fungiert.

Theoretisch geht damit natürlich ein Klangverlust einher. Praktisch macht der sich aber nur bemerkbar, wenn man auch eine gute Hi-Fi-Anlage besitzt. Ansonsten sind Soundkarten ab 900 Mark angesagt (Terratec »EWS 64 XL«).

DVD von Creative Labs

Ich besitze ein Pentium-System mit einer Matrox Mystique. Jetzt möchte ich mir das DVD-Encore-Laufwerk und die Voodoo-2-Grafikkarte von Creative Labs zulegen. Geht das, weil ja beide mit der Grafikkarte verbunden werden müssen? Wenn ja, in welcher Reihenfolge muß man die Karten verbinden? *(Martin Voltmann)*

Verbinden Sie den Ausgang der einen Karte mit dem Eingang der nächsten und so weiter, bis Sie schließlich eine nahtlose Verbindung von der VGA-Karte zum Monitor haben. Das sieht auf der Rückseite des PCs vielleicht etwas merkwürdig aus, funktioniert aber. In der Praxis dürften Bildschirmauflösungen ab 1024 mal 768 Pixeln dann aber unscharf daherkommen.

Aufrüsten bei Compaq

Letztes Jahr habe ich mir den Compaq Presario 2110 gekauft und ihn gleich auf 48 MByte EDO-RAM aufgerüstet. Jetzt wollte ich einen schnelleren Prozessor einbauen. Bei der Compaq-Hotline sagte man mir, daß man diesen Prozessor nicht austauschen kann. Ich habe aber gehört, daß es einen Media-GX-Chip von Cyrix mit 166 MHz geben soll. Der in meinem PC hat 133 MHz. Also sollte es doch möglich sein, den Chip auszutauschen? Oder kann ich gleich einen Pentium-Prozessor von Intel einsetzen? *(Alexander Alt)*

Keine Chance: Der Media GX von Cyrix ist nicht pinkompatibel zu den anderen Intel-Prozessoren. Er wurde auch gar nicht für einen Austausch gefertigt, so daß er vermutlich direkt auf das Motherboard gelötet ist. Obendrein enthält der Chip auch noch Funktionen der VGA-Karte und anderer PC-Komponenten, die die normalen Prozessoren nicht bieten. Auch die 166er-Version des Chips läßt sich nicht einsetzen, da hier der Takt des Motherboards erhöht werden muß. Das ist bei dem Compaq-PC vermutlich nicht vorgesehen.

Icons spielen verrückt

Ich habe auf meinem Windows-95-Desktop die Icons in mühseliger Kleinarbeit so angeordnet, wie ich es für sinnvoll halte. Seit neuestem befinden sich die Icons nach einem Neustart aber immer wieder am linken Bildrand. Obendrein rollen sich jetzt die Untermenüs im Windows-Explorer auf, wenn ich auf das kleine Plus-Zeichen klicke. Woran liegt das? *(Markus Kunschner)*

Da hat irgend eine Software eine System-DLL in Windows installiert, die vermutlich für die B-Version von Windows zuständig ist und in älteren Windows-Versionen verrückt spielt. Leider kann man da mit einfach Mitteln kaum etwas machen. Einzige Chance: Windows neu installieren. Aber nur wegen ein paar verschobener Icons sollten Sie sich den Streß nicht antun.



Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Frage in der nächsten Ausgabe unterzubringen.

Unsere Adresse:
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: Technik Treff
Gruber Str. 46a
85586 Poing

oder per E-Mail an
ttreffPCP@aol.com

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge.

Bizarre Anwendungen

Jenseits des Zuckerschocks

Was tun, damit die Erste Hilfe nicht zur letzten wird? Ein Mutimedia-Programm steht ihnen wacker im Kampf gegen hervorquellende Darmschlingen und Insektenstiche bei.

Das Leben ist wahrlich lebensgefährlich. Schnell wird das Monitorkabel zur Stolperfalle für unbedarfte Redakteure, und schon gibt es einen neuen Fall für die betriebliche Unfallversicherung. Was tun, wenn sich der unglücklich gestürzte Mitarbeiter dann mit letzter Kraft ausgerechnet zu meinem Büro hinüberschleppt? Wie helfen, wenn Kollege Austinat eine Herzmassage benötigt, weil jemand seine Festplatte weichgespült hat? Bislang hätte ich in solch einer brenzligen Situation lauthals nach Steffi gerufen, unserer vielseitig einsetzbaren Redaktionsassistentin. Doch fachmännisch angeleitet durch die CD-ROM »Erste Hilfe« kann ich nun selbst zum Atemspender werden, falls Kollege Duy sich, wie zu befürchten, an seinem verqualmten Arbeitsplatz einst bläulich verfärben sollte.

Ein dramatisch agierender Moderator führt durch die Vielfalt von Notfällen und spielt praktischerweise auch gleich das Opfer. In dieser Rolle kommentiert er das Geschehen und gibt den eher planlosen Helfern nützliche Tips zu seiner Rettung. Dies funktioniert sogar bei Bewußtlosigkeit: »Bin ich bewußtlos? Los, zwick mich! Danke!«. Nicht alle Aufgaben sind so einfach zu bewältigen wie ein Zuckerschock, den man mit einer handelsüblichen Dosis Süßwaren bekämpfen kann. Daher sollte ich gleich im Supermarkt vorbeischauen, um meinen Arzneischrank entsprechend auszustatten.

Doch Spaß beiseite: Schließlich kann jederzeit ein übellauniger Köter aus dem Gebüsch springen und (»Der will ja nur spielen!«) seine Beißerchen in die stramme Wade vergraben. Geschult durch das österreichische Rettungsprogramm weiß man jedoch, was nun zu tun ist: den Halter ausfindig machen, die Wunde mit Seifenlauge reinigen und einen Tollwut-Test ansetzen. Leider schweigt sich das Programm darüber aus, ob dieser auch am Herrchen und am Programmierer durchgeführt wird.



Die Folgen einer Begegnung mit einem bajuwarischen Kampfdackel. Bevor Sie ohnmächtig werden, können Sie hoffentlich noch zum PC kriechen, um diese wichtigen Ratschläge zu studieren.

Beim Kapitel über Vergiftungen konzentriert sich das Beispielvideo auf die Folgen übermäßigen Alkoholgenusses; wohl ein Hauptproblem im bierseligen Alpenraum. Immerhin wirkt dabei der Schauspieler in seiner Interpretation eines Betrunkenen fast noch überzeugender als in seiner anderen Oscar-verdächtigen Spitzenrolle, dem einsam erfrierenden Bergwanderer.

Schmerzlich nur, daß einige Illusionen meiner Kindheit erbarmungslos zerstört werden. So tut der Sprecher mit seinem Austro-Charme das bei Flipper, Lassie und Daktari so vorbildlich gezeigte Abbinden und Aussaugen von Schlangenbissen als »Cowboy-Schmäh« ab. Zentraler Ratschlag des Programms bleibt auch hier: Rufen Sie einen Arzt! Schließlich soll der alte Do-it-yourself-Spruch »Die Axt im Hause erspart den Unfallchirurgen« schon manchem Familienmitglied nicht bekommen sein. **(tw)**



Jeder Griff muß sitzen, wenn das Opfer Ihre Hilfe überleben soll.

ERSTE HILFE

HERSTELLER: Chocolate Multimedia

PREIS: ca. 80 Mark

HARDWARE-MINIMUM: 486er/33 MHz, Windows 3.1 & 95, 8 MByte RAM

PRAKTISCHER NUTZEN: Kann auch Sie zum Helden machen, wenn Sie Ihre Schwiegermutter vorm Zuckerschock bewahren.

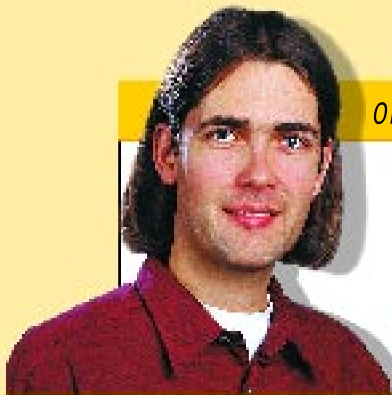
ORIGINALITÄTSFAKTOR: Sonderpreis für die beste Darstellung eines Zuckerschocks seit Orson Welles' umjubelter Rolle in »Sugar Kane«.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN: Viele weitere Jahre voller Gemecker, wenn Sie ihre Schwiegermutter vorm Zuckerschock bewahrten.

DAS PC-PLAYER-FAZIT: Liefert eine wunderbare Begründung, immer etwas Schokolade im Haus zu haben.

Software

Wenn einer ein Update macht ...



Roland Austinat

Der Ball ist rund

Fünf Wochen dauert die WM 98 – wie soll man da vernünftig arbeiten können, wenn man alle Spiele sehen will? Ein Besuch auf der offiziellen Homepage vom PC-Sponsor Hewlett Packard hilft im tristen Büroalltag (http://wm98.hewlett-packard.de/). Hier finden Sie alle Ergebnisse, Mannschaftsinfos und aktuelle Pressemeldungen aus dem Land des Baguettes.



Zur Sache, Klinsmann: Im Info-Center laufen die Fäden zusammen.

Unzufrieden mit Bertis Team-Auswahl? Stellen Sie einfach Ihre Wunsch-Elf zusammen. Wann spielt die deutsche Elf? Und was ist los mit Loddarmaddeus? Die WM-Seiten helfen weiter. Sollten Sie keinen Fußballfan zum Zusammenfernsehen finden können – im eigenen Chat können Sie während eines Spiels mit Gleichgesinnten um die Wette schrei(b)en. Wenn Sie fit in Englisch oder Französisch sind, lohnt auch ein Blick auf die offizielle WM-Seite (http://www.france.98.com).

Langsam fassen Online-Registrierungen und -Updates auch in der Spieleecke Fuß. So spart man eigentlich Zeit und Porto, doch warten Sie ab, was unser Leser Jörg Giezenaar zu berichten weiß. Er schreibt:

»In meiner Fallout-Schachtel gab es zur Registrierung erstmals keine Pappkarte, sondern nur einen Hinweis, das doch jetzt bitte direkt online zu tun. Nach dem Start des Registrierungs-Assistenten hangelte ich mich zunächst durch die üblichen Fragen nach Geschlecht, Alter und dem durchschnittlichem Monatseinkommen. Das Ganze dauerte knappe zehn Minuten. Abschließend kam dann die Aufforderung, den vorher eingetippten Kram auszudrucken (!) und an Interplay zu faxen (!!!). Phänomenal, was heute schon machbar ist.

Bei Novalogic und DID wird's noch eine Spur wilder. Hier gibt es jetzt Patches direkt von der Website. Statt wie gewohnt in einem einzelnen, gepackten Zip-File, wird nun ein Assistent heruntergeladen. Der wählt sich nach dem Start wieder neu ein und stellt abermals die Verbindung zu einem Novalogic- oder DID-Server her. Erst dann beginnt das eigentliche Updaten der Software. Toll, denn mittlerweile bin ich ordentlich Knete los, weil ich ja erst diesen dämlichen Assistenten brauchte. Der legt inzwischen los und kopiert, was das Zeug hält. Was dabei eigentlich genau geschieht, habe ich bis heute nicht erfahren. Naja, vielleicht weiß Novalogic dafür jetzt ein bißchen mehr über mich und meine Festplatte. Fakt bleibt, daß man diesen Vorgang bei jeder Neuinstallation des Spiels wiederholen muß und der Spaß jedesmal richtig Geld kostet. Nebenbei bleibt ungeklärt, was passiert, wenn der Rechner mitten im Update abstürzt.«

Schlimm: Solche Aktionen bremsen das täglich aktualisierte Medium Internet und dessen Akzeptanz gehörig aus und sorgen für Unbill. Mein eindringlicher Appell an die Spielefirmen: Macht die Online-Aktivitäten eines Spieles so transparent wie nur eben möglich, und sorgt dafür, daß dabei kein Mumpitz wie die erwähnte Fax-Registrierung passiert.

Herzlichst,

Ihr Roland Austinat

Online-News

Rival-Nachschlag



Die Jungs vom **RivalNet** (siehe Online-Teil in PC Player 6/98) bauen Ihre Mehrspielersoftware unentwegt aus. Inzwischen lauert schon die Betaversion 1.55 auf den Webseiten (http://www.rivalnet.com) auf die wackeren Fans. Die maximale Größe einer per E-Mail verschickten Datei darf übrigens bis zu 200 MByte groß sein. Die im Artikel erwähnten zwei MByte beziehen sich auf die Durchschnittsgröße des Anhangs. Auch die Liste der unterstützten Spiele wächst täglich: Inzwischen laufen auch »Battlezone«, »M1 Tank Platoon« oder »Starcraft«, die aktuelle Nummer zwei der Beliebtheitsskala. Natürlich werden auch Veteranen wie die »Command & Conquer«-Reihe unterstützt, die aus Platzgründen im letzten Heft aus dem Infokasten rutschten. **(ra)**

Godzilla kommt!

Roland Emmerich ist nicht zu stoppen: Nach seinem Kino-Hit »Independence Day«, der an Erfolg und Logik-Bugs kaum zu überbieten war, startet in diesen Tagen sein Remake des Japano-Klassikers »Godzilla«.

Die Sage um den verstrahlten Riesensaurier wird auch im Internet weitergesponnen: Ende Mai will Gamestorm (http://www.gamestorm.com) **Godzilla Online** auf die Menschheit loslassen. Was es mit dem Mehrspieler-Actionspektakel auf sich hat, klären wir in der nächsten Ausgabe. **(ra)**



Angst und Schrecken nahen: Godzilla schlägt das Internet kurz und klein.

Netz-Kummer für Bill

Als mit Windows 95 das **Microsoft Network** (msn) vorgestellt wurde, zitterten die renommierten Online-Dienste vor einer neuen Marktmacht des Software-Giganten. Doch der Schuß ging nach hinten los: Nur wenige Windows-Benutzer meldeten sich beim msn an. Selbst ein Redesign konnte das msn nicht mehr retten. Microsoft startet jetzt seinen Dienst als kostenlosen Online-Service. Unter der Adresse http://msn.de können Sie schon einen ersten Eindruck des Beta-Angebotes bekommen. Nachrichten aus aller Welt, dem Showbiz oder dem Sport werden von anderen Seiten wie der Spiegel-Homepage zusammengesammelt, eigene Leistungen wie Straßenkarten oder die Internet Gaming Zone gibt es nach wie vor. Der Kinoführer Cinemania fiel jedoch dem Rotstift zum Opfer.

Auch sonst liegen Sieg und Niederlage eng beieinander: Während der von Microsoft frisch eingekaufte **Hotmail**-Dienst pro Tag rund 80 000 kostenlose Web-E-Mail-Adressen verteilt (http://www.hotmail.com), ist der Versuch, das hauseigene Web-Magazin **Slate** kostenpflichtig zu machen, fehlgeschlagen. Die online-only-Zeitschrift hatte ihre Artikel Anfang des Jahres nur noch gegen Bares angezeigt, doch nur zehn Prozent der mutmaßlich 200 000 Leser waren bereit, knapp 20 Dollar im Jahr dafür zu zahlen. (http://www.slate.com). **(ra)**



Das Microsoft Network in seiner neuesten Inkarnation: ein kostenloser Informationsdienst.

Der heiße Draht

- **Amazon kauft ein: Der amerikanische Internet-Buchladen hat die deutsche Telebuch (http://www.telebuch.de) übernommen. Damit will der nach eigenen Angaben »größte Buchladen der Erde« auch europäischen Kunden den bewährten Service nahebringen.**
- **Nach langem hin und her einigten sich die bislang konkurrierenden Hersteller von Hochgeschwindigkeits-Modems. Bislang arbeiteten 56Kbps-Geräte entweder nach dem K56flex- oder dem X2-Verfahren, die allerdings nicht miteinander harmonisierten. Im frisch verabschiedeten V.90-Protokoll sind beide Übertragungsweisen enthalten, was mittelfristig für eine beschleunigte Datenübertragung vom Provider zum Benutzer sorgen wird.**
- **Nach Herstellern wie Blizzard eröffnet jetzt auch Sierra eine eigene Online-Spielecke. Im World Opponent Network (http://www.won.net) dürfen Sie Ihr Können in über zehn Titeln ohne Aufpreis mit anderen Spielern messen. Ganz umsonst mit dabei: die englischen Internet-Varianten von »You don't know Jack«.**
- **Gamestorm-Kunden (http://www.gamestorm.com) dürfen demnächst an der »Jack Nicklaus Online Golf Tour« teilnehmen. Electronic Arts' Simulation vom weißen Ball und dem weiten Grün bekam dafür ein paar neue Funktionen verpaßt. Dazu zählt ein »Ready-play«-Modus, bei dem vier Wettstreiter in weniger als einer Stunde alle 18 Löcher abschreiten und eine Galerie-Funktion, mit deren Hilfe Sie das Geschehen als Zuschauer miterleben.**
- **Seltsam, aber so steht es geschrieben: Countrysänger Kenny »The Gambler« Rogers eröffnet nach einer US-Restaurantkette jetzt ein Spielkasino im Internet. Anders als bei »Larry's Casino« (siehe auch Seite 186) geht es um echtes Geld, das per eCash von Ihrem Konto gebucht wird.**

Im Gespräch mit Bill Roper

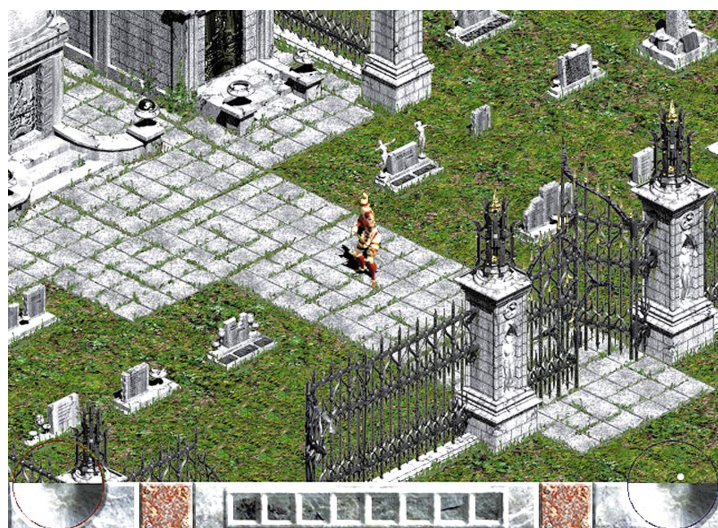
Blizzard unter Beschuss





Multitalent Bill Roper ist bei Blizzard gleichzeitig PR Manager, Produzent von Warcraft Adventures und Entwicklungsleiter der Außer-Haus-Teams von Diablo 2.

Skandal im battle.net: Hat sich Blizzard auf unlautere Weise die E-Mail-Adressen einiger Kunden beschafft, oder handelt es sich dabei nur um ein großes Mißverständnis? Wir sprachen mit Blizzard-Produzent Bill Roper über diesen »großen Lauschangriff« sowie die Fortschritte bei »Diablo 2« und »Warcraft Adventures«.



Auch bei Diablo 2 kommt den Friedhöfen wieder eine Schlüsselrolle zu.

Produzent ist nur eine der vielen Aufgaben des langjährigen Blizzard-Mitstreiters und Multitalents Bill Roper. Diesen Job hatte er bereits bei »Diablo« und »Starcraft« und nun auch bei »Warcraft Adventures« inne. Zugleich fungiert er auch als Entwicklungsleiter für das »Diablo 2«-Team – und hat zudem ganz nebenbei den Job des PR-Managers am Hals.

PC PLAYER: Im Internet schlagen die Wellen der Empörung hoch: Hat sich Blizzard etwa des Vergehens eines unerlaubten Lauschangriffs schuldig gemacht?

BILL ROPER: Erstmal zu den Fakten: Anfang April hatten wir eine Woche lang Probleme mit etwa 100 Leuten, die mit ihrer Starcraft-ID-Nummer nicht in das »battle.net« reinkamen. Da wir uns nicht sicher waren, wo das Problem war, und um den Leute auch helfen zu können, haben wir ihre E-Mail-Adressen gesammelt.

PC PLAYER: Und was kam dabei raus?

BILL: Oh, es gab mehrere Ursachen für das Problem. Ein kleiner Fehler ist in unserem amerikanischen Presswerk passiert, dort wurden bei einer ganz kleinen Anzahl von CDs identische ID-Nummern vergeben. Einige Leute haben sich aber auch das Spiel geliehen und wollten sich dann nach der Rückgabe zeitgleich in das battle.net einklinken.

> „Einige Paranoiker wittern überall gleich den Überwachungsstaat"

PC PLAYER: Aber Fakt ist doch, daß Ihr Euch auf diese Weise private E-Mail-Adressen besorgt habt und jetzt dafür sogar verklagt werdet.

BILL: Na gut, aber einige Paranoiker wittern einfach überall gleich den Überwachungsstaat. Ebenso Fakt ist nämlich, daß das battle.net als einer der wenigen Online-Spieledienste keine persönlichen Daten, also weder die Adresse noch die Telefon- oder gar Kreditkartennummern abfragt. Außerdem wurden die E-Mail-Adressen nur aufbewahrt, um den Spielern zu helfen und nicht, um sie auszuspionieren. Inzwischen haben wir die Adressen auch gar nicht mehr, denn sie sind nicht mal in einer Datenbank gespeichert. Und wir haben auch nie versucht, auf diese Weise an ihre Postanschrift heranzukommen. Was nun die Gerichtsverfahren betrifft: Dieser Sache sehen wir äußerst gelassen entgegen.

PC PLAYER: Kommen wir mal zu einem angenehmeren Thema. Wird »Diablo 2« auch über so eine ID-Nummer verfügen?

BILL: Ich gehe mal davon aus, denn durch den Preisverfall der CD-Rohlinge muß man der zunehmenden Produktpiraterie etwas entgegensetzen. Ganz persönlich sehe ich aber die Tatsache, daß die Leute versuchen, unsere Codes zu knacken, auch als Lob von berufener Stelle an. Ein echter Hacker wird sich niemals an schwachen, sondern stets nur an den besten Spielen vergreifen.

PC PLAYER: Wie wollt Ihr denn bei Diablo 2 verhindern, daß die Leute – genau wie beim Vorgänger – im Netz nur noch schummeln und cheaten?

BILL: Zugegeben, inzwischen wurde Diablo von den Leuten fast schon kaputt gecheatet, aber beim Nachfolger werden wir das zu verhindern wissen. Genaueres darf ich noch nicht sagen, nur soviel mal vorne-

Lauschangriff im battle.net

Um den Raubkopierern das Wasser abzugraben, wurde jede »Starcraft«-CD mit einer individuellen Codenummer versehen, die während der Installation eingegeben werden muß. Da diese Nummer bei jedem Besuch im Blizzard-eigenen Onlinespieledienst »battle.net« abgefragt wird, ist es nicht möglich, daß sich zwei Spieler mit derselben Codenummer in das battle.net einklinken.

So weit, so verständlich. Als sich jedoch Anfang April die ersten Käufer der amerikanischen »Starcraft«-Version in das battle.net einwählen wollten, gab es erhebliche Probleme: Bei rund 100 Benutzern wurden die korrekt eingegebenen Codenummern vom battle.net nicht akzeptiert. Zwecks Ursachenforschung sammelte Blizzard unbemerkt die E-Mail-Adressen sämtlicher Leute, die sich mit diesem Problem an die Firma gewandt hatten.

Es kam, was nun kommen mußte, nämlich eine zunehmend heftiger werdende Diskussionsschlacht in den battle.net-Foren, die bis zum heutigen Tage anhält. Mittlerweile sind sogar einige Gerichtsverfahren gegen Blizzard anhängig, in denen der Sachverhalt geklärt wird.



Warcraft Adventures steht in der Tradition klassischer Lucas-Arts-Abenteuer.



Warcraft Adventures: Der Drache Deathwing hatte bereits bei Warcraft 2 seinen Auftritt.

weg: Über die ID-Nummer sehen wir, wer sich im battle.net ungebührlich verhält, und der wird dann die entsprechenden Konsequenzen zu ertragen haben.

PC PLAYER: Woran genau arbeitest Du denn momentan bei Diablo 2?

> „Diablo wurde im battle.net von einigen Spielern kaputt gecheatet"

BILL: Während wir im Solobetrieb den Schwerpunkt auf die Geschichte setzen, wollen wir im Mehrspielerbetrieb die Interaktion der Spieler verbessern. Daher feilen wir momentan am Handelssystem, mit dem wir große Dinge vorhaben: So wird es Gildenhäuser geben, in denen die Spieler ihre Gegenstände zur sicheren Aufbewahrung geben. Auch basteln wir momentan an einem separaten Handels-Chatfenster, in denen Mitspieler um Waffen und Tränke feilschen. Dies wird ein sehr wichtiges neues Element von Diablo 2 werden. Momentan berate ich ein »Strike Team« (das sind stets fünf bis sechs Leute, die sich um ein spezifisches Problem kümmern), wie sich die Handelsgeschichte noch einfacher gestalten läßt.

PC PLAYER: Wieso einfacher? Ich dachte, Diablo 2 würde weitaus komplexer als sein Vorgänger werden?

BILL: Ja sicherlich, ich rede allerdings auch von der einfachen Bedienbarkeit. Die ist das unverzichtbare Grundelement eines jeden erfolgreichen Spiels. So werden bei Diablo 2 beispielsweise keine Ladezeiten mehr auftreten, wenn man von der Oberwelt in die Kerker hinabsteigt. Trotz der insgesamt über 100 Fähigkeiten, über welche die Charaktere verfügen, soll deren Handhabung so einfach werden wie beim Vorgänger.

PC PLAYER: Aber neben Diablo 2 arbeitet Ihr ja momentan auch an Warcraft Adventures. Ist das Euer erstes Abenteuerspiel? Und warum gibt es auch hier Verzögerungen?

BILL: Die Antwort auf die erste Frage ist ja und nein. Warcraft Adventures (W.A.) ist das erste Blizzard-Adventure. Allerdings besteht unsere Firma ja bereits seit 1991, damals hießen wir noch Silicon Synapse, und unter diesem Namen haben wir so manchem Adventure-lastigen Spiel wie etwa »Lost Vikings« Leben eingehaucht. Auch »Black Thorne«, das wir 1994 bereits unter dem neuen Firmennamen Blizzard für Interplay entwickelt haben, ließe sich dazu zählen.

PC PLAYER: Also betretet Ihr mit W.A. zumindest teilweise Neuland. Von welchen Spielen habt Ihr Euch denn inspirieren lassen?

BILL: Da müssen wir uns wohl vor allem bei Lucas-Arts bedanken, denn sowohl ihr »Day of the Tentacle« als auch »Sam & Max« möchte ich hier an vorderster Stelle lobend erwähnen.

PC PLAYER: Die haben ja schon einige Jahre auf dem Buckel. Konnte es nicht etwas moderneres sein?

BILL: Nun, wir haben schon genaue Vorstellungen darüber, was wir nicht machen wollten: Wir verabscheuen diese nur auf optische Showeffekte abzielenden Adventures, in denen ein mehr oder weniger inaktiver Spieler eine selbstablaufende Diashow oder Renderorgie vorbeirauschen sieht.

PC PLAYER: Und was versteht Ihr dann unter einem ansprechenden Adventure?

BILL: Abgesehen von der sehr einfachen Bedienung, muß es vor allem über eine spannende Geschichte verfügen, die Rätsel sind da eher unwichtig. Kein Mensch hat sich etwa bei Day of the Tentacle über die hirnrissigen Rätsel beschwert, aber jeder hat sich über die lustige Geschichte amüsiert. Der Spieler muß immer gespannt darauf sein, was nun als nächstes passiert. Aus diesem Grund haben wir auch Steve Meretzky (»Hitchhiker's Guide to the Galaxy«) als Berater eingespannt und die Story mehrmals umgeschrieben – was nebenbei auch der Hauptgrund für die Verzögerung ist. Damit W.A. jedoch noch im Sommer fertig wird, arbeiten momentan mehr als 50 Leute an der Fertigstellung.

PC PLAYER: Warum ist die Hauptperson von W.A. eigentlich ein Ork, die hatten ja bei Warcraft 2 die Rolle der bösen Buben inne.

BILL: Gegenfrage: Warum spielen die Leute eigentlich? Antwort: Weil sie es lieben, in eine ganz andere Rolle zu schlüpfen. Es ist einfach viel spannender, eine Sache mal aus einem ungewöhnlichen Blickwinkel zu sehen. Aus der Sicht der Orks sind nunmal die Menschen die bösen Buben. Auf die Idee, den Spieß umzudrehen, kamen wir übrigens, als wir mal eine Dokumentation über das Schicksal der Indianer gesehen hatten. Da dachten wir, oha, so kann man das eigentlich auch sehen.

PC PLAYER: Was wird als nächstes im Warcraft-Universum geschehen? Oder anders gefragt: Wird es ein Warcraft 3 geben?

BILL: Wir wissen noch nicht, was wir machen werden. Sicher ist aber, daß die Warcraft-Geschichte weitererzählt wird. Momentan gibt es Überlegungen, vielleicht ein Rollenspiel oder einen »Warcraft Fighter« zu entwickeln, vielleicht bleiben wir aber auch der Echtzeit-Strategie treu – warten wir's ab. **(md)**





Warcraft Adventures: Auch wenn es hier nicht danach ausschaut, stirbt der Held in diesem Abenteuer nie.









Von links nach rechts: Skizzen der Diablo-2-Helden Necromancer und Paladin sowie zwei ihrer Gegner.

Preview: Leisure Suit Larry's Casino

Wie gewonnen, so zerronnen

Ein Amerikaner in Poing: Sierra-Urgestein Al Lowe höchstpersönlich führte uns kurz vor der Fertigstellung »Leisure Suit Larry's Casino« vor. Wir plauderten mit ihm über das Online-Spiel, seine nächsten Projekte und die Zukunft der 2D-Adventures.


Willkommen in Larry's Casino! Allround-Talent Larry bedient Sie an der Rezeption und anderswo.

Ein sichtlich gutgelaunter Albert »Al« Lowe klopfte im Mai an die Redaktionstür. Im Handgepäck hatte der sympathische Amerikaner eine »so gut wie fertig«-Variante von »Leisure Suit Larry's Casino« (siehe PC Player 4/98). Dabei handelt es sich um eine witzige Spielbanksimulation, in der Larry etwas in den Hintergrund tritt. Statt dessen lockt er Sie aus der Reserve, die sauer verdienten Online-Kopeken in einarmige Banditen zu stecken oder beim Roulette zu verjuxen.

Leisure Suit Larry's Casino

Casino-Simulationen sind eher etwas dröge: Einarmige Banditen, Roulette oder Blackjack sind alleine und ohne echten Einsatz nur vage spannend. Al Lowe baut deshalb auf das Internet. »Damit wollen wir Realismus und Stimmung ins Spiel bringen. Das Geld, daß Du gewinnst, wird auf unserem Server zusammen mit Deinem Hotelzimmer abgespeichert, das Du mit steigendem Vermögen in ein besseres umwandeln kannst.«

Neben den klassischen Glücksspielen gibt es zahlreiche Bars und Etablissements, in denen man mit den Mitspielern chatten kann. Das geschriebene Wort bringt in den Comedy Clubs sogar bare Münze, damit man nicht mittellos und gefrustet das Spiel verläßt. »Hier erzählen sich die Mitspieler Witze und müssen die der anderen beurteilen - je besser die Pointe, desto mehr Kohle gibt es dafür«, erklärt Al. Und wenn jemand keine jugendfreien Witze erzählt? »Dafür haben wir optionale Filter, die das wegzaubern, und obendrein zwei Clubs: Im Clean Comedy Club geht es harmloser zu, als im Funny Comedy Club. Man kann übrigens nicht sehen, von wem ein Witz stammt, sonst würden manche nur für ihre Freunde stimmen und deren Konten füllen. Deshalb gibt es hier auch die sonst allgegenwärtige Chat-Funktion nicht.«



Jackpot! Am einarmigen Banditen haben Sie soeben 500 Larry-Bucks gewonnen.


◀ Übung macht den Meister: Vor dem Spiegel trainieren Sie ein paar Grimassen für den Spieltisch.

Natürlich darf auch die »Wedding Chapel« nicht fehlen, in der man sich in Windeseile trauen lassen kann. Al Lowe dazu: »Larry singt zur Feier des Tages ein paar Elvis-Evergreens - einfach schrecklich! Das passende Hochzeitsgeschenk kaufst Du Dir vorher im Geschenkladen.« Diese Geschenke dürfen Sie auch an andere Kasinobesucher weiterreichen. Ohnehin tritt das Glücksspiel bei fortgeschrittener Spieldauer leicht in den Hintergrund, denn die Kommunikation mit anderen Onlinern macht noch einmal soviel Spaß wie das Streben nach Larry-Bucks.



Rien ne va plus: Bei den »Mannschafts-Spielen« sitzen alle Teilnehmer in einem Whirlpool.

Leisure Suit Larry 8: Lust in Space

PC PLAYER: Wie sehen Deine Zukunftspläne aus? Stehen uns jetzt Larry's Casino 2-7 bevor?

AL LOWE: Wir haben zwar Pläne für eine erweiterte Casino-Fassung, aber das ist erst in ein, zwei Jahren dran. Vorher steht »Leisure Suit Larry 8: Lust in Space« auf dem Programm, das wir für Weihnachten '99 anpeilen. Es wird zwar ein klassisches Larry-Abenteuer werden, aber anders als alle anderen bisherigen Genre-Vertreter. Wir entwickeln eine revolutionäre Technologie, die es Dir ermöglicht, in einer Cartoon-Welt umherzuspazieren. Die Umgebung ist komplett in 3D, wir kombinieren Render- und Polygongrafiken. Das Ergebnis sieht aus, als wären es handgezeichnete Animationen - das habe ich so noch nirgendwo gesehen.

PC PLAYER: Scheint so, als wärst auch Du den lockenden Rufen der 3D-Prediger gefolgt.

AL: Hmm, ich mag vielleicht auch in die Richtung laufen, aber wir machen ganz klar nicht einfach »noch ein 3D-Spiel«. Larry 8 wird außerdem mehr als nur ein Adventure sein. Eher ein Action-Adventure mit der Art von Action, in die Larry sich immer wieder hineinmanövriert; ein Erkundungsspiel mit Larry-artigen Problemen. Fans der Serie wird das Ganze vertraut vorkommen, aber wir nehmen definitiv Abschied von einer bildweise umschaltenden Grafik.

PC PLAYER: Hast Du denn keine Angst, eine solche Welt mit Leben zu füllen? Wenn ich da an manch moderne Abenteuer mit pixeligen Texturen denke, in denen gerade mal eine Handvoll Objekte herumliegen ...

AL: Unsere Technik wird es ermöglichen, daß man ganz nah an jede beliebige Stelle zoomen kann, ohne daß das Ganze aufpixelt. Anders als bei vielen 3D-Spielen ist die Grafik also stets sehr detailliert, unabhängig von der Kameraperspektive. Das heißt für mich aber auch, daß ich umdenken muß: Puzzles müssen von allen möglichen Kamera- und Spieler-Blickwinkeln funktionieren. Dazu wird es viel mehr alberne Unteraufgaben geben.

PC PLAYER: Al, Du bist ein echter Branchen-Veteran. Dein wievieltes Spiel ist Larry's Casino bereits?



Schräge Typen: Ein Leningrad-Cowboy beißt ins zähe Sandwich, während ein Hund an die Kunstpalme strullert.

AL: Hmm, wenn ich mich nicht verzählt habe, die Nummer 27. Ich habe schließlich schon 1982 mit dem Spieleschreiben angefangen und vor Larry 1 schon ein gutes Dutzend anderer Titel verfaßt. Unter anderem war ich Chefprogrammierer von »King's Quest«, dem ersten »Police Quest«-Abenteuer und hatte meine Finger auch in der »Space Quest«-Reihe. Oh, und das preisgekrönte C-64-Lernspiel »Donald Duck's Playground« stammt auch von mir.

PC PLAYER: Erstaunlich, daß Du, anders als viele Deiner Kollegen, nach all den Jahren noch immer bei der gleichen Firma arbeitest.

AL: Tja, zum einen komme ich mit den Sierra-Leutchen sehr gut zurecht. Zum anderen zahlen sie mir einfach zuviel Geld. Immer, wenn ich kündigen will, bekomme ich eine Gehaltserhöhung.

PC PLAYER: Noch eine Frage zur guten, alten Zeit: Wie kommt es, daß es heute so wenig bekannte Nachwuchsdesigner gibt, Euch Veteranen aber noch jeder kennt?

AL: Eine meiner Theorien lautet, daß früher mehr mit den Designern geworben wurde. Heute wird die Qualität eines Spiels oft an der Grafik gemessen. Wir haben uns mehr um die Story gekümmert - jetzt scheint die Polygon-Anzahl die Hauptsache zu sein.

PC PLAYER: Du setzt in Larry 8 aber doch auch auf den neuesten 3D-Schnickschnack.

AL: Stimmt, aber ich würde generell sagen, daß 2D-Spiele Schnee von gestern sind. Alles, was wir in 2D machen könnten, kriegen wir in 3D noch besser hin. Es gibt so viele neue Möglichkeiten - aber vielleicht bin ich gerade so sehr von der neuen Technologie begeistert, und habe noch nicht all ihre Macken kennengelernt (lacht).

PC PLAYER: Hast Du im Moment ein Lieblingsspiel?

AL: Die letzte Zeit war so mit Larry's Casino vollgepackt, daß ich mir den ganzen Juni für den Spielestapel auf meinem Schreibtisch aufgehoben habe: »Monkey Island 3«, »Blade Runner« ...

PC PLAYER: Zum Schluß eine Frage an den Insider: Wird die »Space Quest«-Reihe fortgesetzt?

AL: Es sieht nicht danach aus, noch wird nichts in der Richtung geplant. Vielleicht lasse ich Roger Wilco wieder auftauchen - immerhin wurde Larry am Ende des letzten Teils von Außerirdischen entführt. **(ra)**


Al Lowe hat gut lachen: Larry's Casino ist so gut wie fertig.

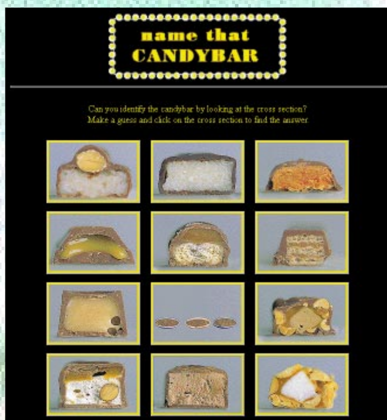
DAS SURFBRETT

Lustiges Schokoriegelraten und ein virtueller Münzwurf sind noch nicht alles: Wer beim Faktensuchen in knapp 50 Zeitungen vor lauter Buchstaben nichts mehr sieht, entspannt sich bei schrillen PC-Fehlermeldungen. Obendrein gibt's auf der Fisch-Homepage allerlei Gimmicks rund um die »Multimedia Leserbriefe«.

Leckerbissen

Ein Quiz der ganz besonderen Art ist »Name that Candybar«: Sie sehen einen gnadenlos durchgeschnittenen Schokoriegel und müssen erraten, um welche Leckerei es sich dabei handelt. Snickers oder Bounty sind da noch die einfacheren Vertreter. Etwas diffiziler wird es bei US-amerikanischen Plombenziehern wie Mr. Big, der fatal an den europäischen Lion erinnert. Der dadurch angeregte Besuch beim Süßwarenhändler läßt Ihren Zahnarzt erwartungsfroh zum Bohrer greifen.

http://www.sci.mus.mn.us/sln/tf/c/crosssection/namethatbar.html



Also, das in der Mitte sind auf jeden Fall drei M&Ms ... (Name that Candybar)

Ein Fisch namens Henrik

Was hat unser Video-Regisseur Henrik Fisch, Steven Spielberg aber noch lange nicht? Eine eigene Homepage mit allerlei Schnick und Schnack rund um die eigenen Werke. Ausschnitte aus den aktuellen Leserbriefen dürfen schon vor dem Erscheinen der PC Player bestaunt werden, Desktop-Bilder und Musikstückchen möbeln Ihr Windows auf. Eine kleine, aber feine Link-Liste führt Sie zu Hard- und Softwareherstellern, die am Entstehen der Multimedia-Leserbriefe beteiligt sind. Henrik aktualisiert die Seiten fortwährend – schauen Sie also immer mal wieder vorbei. Übrigens: Legenden zufolge soll hier in nicht allzu ferner Zukunft eine Demo des ersten Spiels aus dem Hause Fisch zu finden sein. http://www.softfisch.com



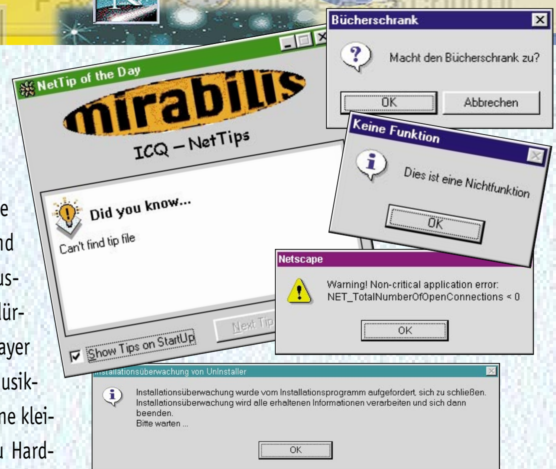
Der Fan jubelt: Endlich strahlt der Windows-Desktop im Multimedia-Leserbrief-Gewand. (Softfisch)

Kopf oder Zahl?

Gerade keine Münze zur Hand? Dann noch rasch auf »Ken White's Coin Flipping Page« gegangen und einen Penny (1 Cent) oder einen Dime (10 Cent) ausgesucht: Bis zu einhundert Münzen können Sie virtuell auf einmal werfen. Da sollte die Entscheidungsfindung kein Problem mehr sein. http://shazam.econ.ubc.ca/flip/

Allgemeine Schutzverletzung

Fast schon ein Fall für das Finale: »Dialoge boxen« berichtet vom ganz normalen Wahnsinn des Computealltags. Über 150 kleine Kästchen künden davon, daß auch der PC manchmal nicht mehr weiter weiß. Meldungen wie »Keyboard wurde nicht gefunden – bitte F1 drücken« bekommen in den drei Kategorien »Dialogfreude, Ergebnisdichte« und »Filosofietiefe« bis zu drei Punkte – je mehr, desto lustiger. Spezialsammlungen wie die rechthaberischsten oder die leersten Dialogboxen bekommen einen Ehrenplatz, und in philosophischen Exkursen nehmen sich auch die Macher der Seiten nicht allzu ernst: »Die häufigste Breite der Dialogboxbilder ist 119 Punkte. Das ergibt eine Quersumme von 11. Was wiederum exakt das Verhältnis der Grundfläche der großen Pyramide mal der Schuhgröße von Goofy geteilt durch das Kaliber der Waffe, mit der Kennedy ermordet wurde, ist. Zufall?« Die Sammlung



Lachen Sie mit: Die Fehlermeldungen sind echt und ungestellt. (Dialoge boxen)

ist übrigens auf den Seiten der SWF-Station »Das Ding« beheimatet, die Sie sich beim Lesen und Schmunzeln per Real Audio anhören können.

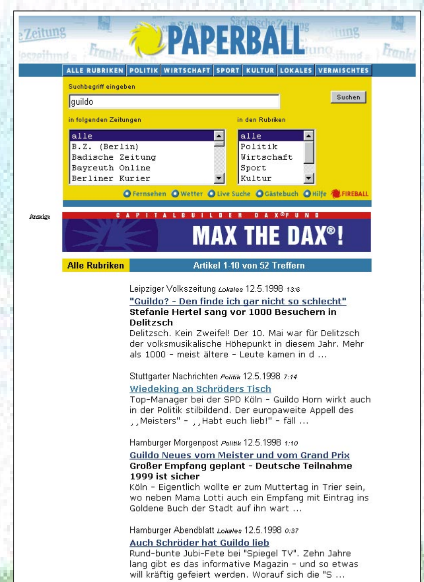
http://www.dasding.de/dialoge/dialog.htm

Rauschen im Blätterwald

Internet, wir kommen! Immer mehr Tageszeitungen sägen im Netz am eigenen Ast – denn wozu noch eine Papierausgabe kaufen, wenn man auch online die neuesten Nachrichten aus aller Welt lesen kann? Nur mit dem Lesekomfort hapert es noch ein wenig, und Fliegen kann man mit dem Monitor auch nur unter großer Kraftaufwendung erschlagen.

Ein kleiner Helferling namens »Paperball« bringt Linderung: Er kennt 47 (über-)regionale Postillen, vom Kölner Express über die taz bis hin zum Handelsblatt oder der Süddeutschen. Sie bestimmen, ob Paperball in allen oder nur in einer Auswahl stöbern soll. Obendrein vermag er gezielt in einem Ressort (Sport, Wirtschaft et cetera) zu suchen. Als Dreingabe gibt es das Fernsehprogramm des Tages und Wettervorhersagen für 50 deutsche Städte. (ra)

http://www.paperball.de



Neues vom Meister: Paperball liest knapp 50 Zeitungen für Sie.



Bei Anruf Modem

Ich will mit meinem Freund »Warcraft 2« per Modem spielen. Das klappt aber nicht ganz: Das Modem wählt zwar, es klingelt bei meinem Freund auch, aber sein Modem hebt leider nicht ab. Das passiert umgekehrt genauso. Wir haben schon alle Init-Strings ausprobiert und sind einfach ratlos. Habt Ihr eine Idee?

(Stephan Kopp)

Nach den Kommandos ATZ und ATS0=1 sollte das angerufene Modem auf jeden Fall einen eingehenden Anruf entgegennehmen. Ansonsten hilft vielleicht der Patch auf die Version 1.2 von der Blizzard-Homepage (http://www.blizzard.com/library/w2patches.htm).

Rauchende Bits

Ich habe eine Frage: Wieviele KByte pro Sekunde kann ein 33,6-Kbps-Modem maximal übertragen? *(Marco Hirschberger)*

Gemeinerweise rechnen die Hardwarehersteller bei Modems ausnahmsweise nicht mit Zweierpotenzen. Während ein KByte 2^{10} = 1024 Bytes darstellt, sind es bei einem Kb (kurz für Kilobit) 10^{3} = 1000 Bit oder 125 Byte. 33,6 Kbps entsprechen also exakt 4290 Byte/Sekunde oder 4,1 KByte/Sekunde. Zu diesem Idealwert kommt es jedoch so gut wie nie: Ein paar Bits werden in Übertragungsprotokollen zur Kontrolle eingesetzt – schließlich sollen die Daten auch vollständig am Zielmodem ankommen.

Twilight Zone

Ich spiele sehr gerne »X-Wing vs. TIE-Fighter« in der Internet Gaming Zone. Allerdings ist meine Verbindung zu den meist amerikanischen Spielern sehr schlecht. Ich habe ein 28,8er-Modem – bringt eine Aufrüstung auf ein 33,6er- oder gar ein 56Kbps-Modem hier eine deutlich bessere Leistung?

(Thorsten Weber)

Ein schnelleres Modem macht nur dann Sinn, wenn die Daten auch schneller bereitgestellt werden. Selbst die rechnerisch möglichen Übertragungraten eines Modems werden in der Praxis nur selten erreicht. Auf dem Papier kann ein 56Kbps-Modem theoretisch doppelt so viele Bytes wie ein übliches Gerät durch die Leitung schleusen. Dazu muß aber der Provider diesen Typ unterstützen. Und selbst dann können dadurch die Signale von der anderen Erdhalbkugel nicht beschleunigt werden, wenn der Provider Ihres Gegenspielers eine lahme Schnecke ist. Daher unser Fazit: Bis die Provider Hochgeschwindigkeits-Modems nicht weltweit auf breiter Front unterstützen, reicht ein 33,6er-Modem noch voll und ganz aus. Ob Sie als Besitzer eines 28,8-Kbps-Geräts für rund 0,6 KByte pro Sekunde mehr upgraden wollen, bleibt Ihnen und Ihren Download-Gewohnheiten überlassen. Nur die würden ein schnelleres Modem in einem solchen Fall rechtfertigen.

Friedrich, der Zweite

Ich besitze ebenfalls eine Teledat 150 Karte und wundere mich doch, warum Werner Hermes in Ausgabe 6/98 Schwierigkeiten mit ihr hat. Zunächst einmal ist die Teledat 150 laut Aufschrift auf meiner Karte tatsächlich eine Fritz-Karte. Bei mir läuft zum Beispiel das battle.net wunderbar. Allerdings sollte Herr Hermes überlegen, ob sein Provider überhaupt mitspielt: Im Germany-Net eingesetzt bekam ich keinen Zugang zu Blizzards Online-Spielwiese. *(Sebastian Reiss)*

In der Tat: Selbst bei perfekter Konfiguration von Modem und PC kann einem der Onlinedienst selbst die Suppe versalzen.

Surfer's Paradise

Jedesmal, wenn ich länger im Internet surfe, bekomme ich wenig später einen Haufen E-Mails, deren Ursprung mir völlig schleierhaft ist – am häufigsten irgendwelche fadenscheinige Angebote. Daß man vor Postwurfsendungen nicht sicher ist, kann ich ja noch verstehen, aber gibt es einen Schutz vor soviel Schrott aus dem Internet? Was will ich mit einem Brokerangebot für eine Restaurantkette in den Vereinigten Staaten?!? *(Volker Keudel)*

Die Flut an »Junk Mails«, unliebsamen Werbenachrichten, hat in der Tat höchst lästige Ausmaße angenommen. Eine Abhilfe wären zwei Internet-Accounts: das eine zum Surfen, das andere für private E-Mail. Alternativ (und weniger kostspielig) ist der Anonymizer unter http://www.anonymizer.com. Für schlappe 15 Dollar pro Vierteljahr verwenden Sie den Anonymisierer als Proxy-Server und rauschen so unbehelligt durchs Netz. Eine kostenlose, leicht gebremste Nutzung für weniger intensive Surfer ist ebenfalls möglich.



Schon in einer Woche sammeln sich (hier bei einem AOL-Account) jede Menge Junk Mails an.

Das Modem pfeift aus dem letzten Loch, der Browser braust nicht mehr? Wir beantworten die interessantesten Online-Fragen in jeder Ausgabe. Schreiben Sie an:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: Technik-Treff online
Gruber Str. 46a
85586 Poing

oder per E-Mail:

ttoPCP@aol.com

Achtung: Detailfragen zu einzelnen Modemtypen oder ISDN-Karten können wir leider nicht beantworten. Wenden Sie sich dazu am besten an den Hersteller. Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeit- und Personalgründen nicht alle Fragen persönlich beantworten können.



DAS TEST-MAGAZIN FÜR PC-SPIELE



CHEFREDAKTEUR
Heinrich Lenhardt (hl)
verantwortlich im Sinne des Presserechts

STELLV. CHEFREDAKTEUR
Manfred Duy (md)

BERATER DER CHEFREDAKTION
Ralf Müller

REDAKTION
Roland Austinat (ra), Udo Hoffmann (uh), Thomas Köglmayr, ltd. Redakteur (tk), Philipp Schneider (ps), Martin Schnelle (mash), Thomas Werner (tw)

MITARBEITER DIESER AUSGABE
Henrik Fisch (hf), Markus Krichel, Volker Schütz (vs)

CD-ROM-REDAKTION
Thomas Köglmayr

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

TEXTCHEFIN
Barbara Schwaiger (freie Mitarbeiterin)

REDAKTIONSASSISTENZ
Stefanie Kußeler

LAYOUT UND GRAFIKEN
Journalsatz GmbH

TITEL: Artwork: Microprose; Gestaltung: Journalsatz GmbH

FOTOGRAFIE: Josef Bleier

GESCHÄFTSFÜHRUNG
Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

ANSCHRIFT DES VERLAGS
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruber Straße 46a, 85586 Poing, Postfach 1129, 85580 Poing,
Telefon: (0 81 21) 95-0, Telefax: (0 81 21) 95-1296,
Internet: www.pcplayer.de

VERLAGSLEITUNG, MARKETING/VERTRIEB
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
International Account Manager:
Andrea Rieger, Tel: (0 81 04) 66 84 58; Fax: (0 81 04) 66 84 59
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz:
Christoph Knittel, Tel. (0 81 21) 95-1270,
Mediaberatung PLZ-Gebiet 0-5: Natalie Regnault, (0 81 21) 95-1273,
Markenartikel: Christian Buck (0 81 21) 95-1106,
Verlagsbüro WEKA Computerzeitschriften GmbH, Fuldaer Str. 6, 37269 Eschwege,
Computerkunden PLZ-Gebiet 0-5 Thomas Goldmann, Tel. (0 56 51) 92 93-90

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (0 81 21) 95-1474

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Gruberstraße 46b, 85586 Poing



VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK
Mohndruck Graphische Betriebe GmbH,
Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Multi-Cover® ges. geschützt
U.E. Sebald Verpackungen GmbH, Nürnberg

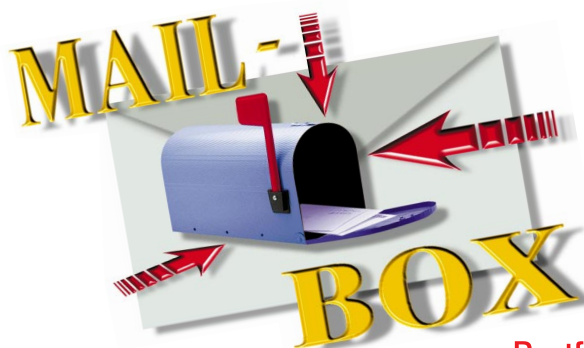
ISSN-Nummer 0943-6693 – PC Player; 1435-2591 PC Player Plus,
1435-8190 PC Player Super Plus

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 200 281-22, Fax: (089) 202 402-15

Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player Plus)
DM 202,80 (PC Player Super Plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player Plus)
DM 174,– (PC Player Super Plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player Plus)
DM 226,80 (PC Player Super Plus)
Die EG-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt. Außereuropäisches Ausland auf Anfrage.
Bankverbindung: Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807
Abonnementbestellung Österreich: Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1020,– (PC Player Plus); ÖS 1596,– (PC Player Super Plus); Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien; Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20
Abonnementbestellung Schweiz: Abonnementpreis: 12 Ausgaben sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player Plus); sFr 202,80 (PC Player Plus)
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85

Einzelheftbestellung:
PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich auf dem Postweg an die WEKA Consumer Medien GmbH, Redaktion PC Player, Postfach 1129, 85580 Poing. E-Mails schicken Sie bitte an LeserPCP@aol.com.

Was wird hier gespielt?

Auf den Leserbrief »Formel Bug« (Ausgabe 5/98, Seite 180) antwortet Ihr, daß Ihr Vorabversionen testet. Nun kann ich mich aber an frühere Aussagen erinnern, in denen gerade Ihr diese Gewohnheit mit dem Argument verneint, daß man die Qualität eines Spiels gar nicht vor dem endgültigen Erscheinen beurteilen könne. Dies sei der Grund, warum andere Magazine regelmäßig Spiele vor Euch testen. Beide Aussagen erscheinen mir jedoch paradox. **(Matthias Weber)**

Ganz so paradox ist die Situation nicht: Wir testen nur solche Vorabversionen, die sich – wenn überhaupt – von der fertigen Verkaufsversion nur in kleinen Dingen unterscheiden. Das kann ein noch nicht eingedeutschter Bildschirmtext oder eine noch nicht endgültige Tastenbelegung sein – Kandidaten ohne Ton oder Gegnerintelligenz hätten bei uns hingegen keine Test-Aussichten. Um Vorabversionen kommt man deshalb nicht ganz herum, weil die Vervielfältigung und Verpackung eines Spiels im Schnitt gut einen Monat dauert – und das ist genau der Erscheinungsrhythmus unseres Hefts.
Wenn wir bei jedem Titel auf die fertige Schachtel warten würden, müßten unsere Leser also im Schnitt einen Monat ohne Kaufberatung auskommen. Warum kann es dann trotzdem zu Verspätungen kommen? Manchmal werden für besonders ausgewalzte Vorberichterstattung Exklusivtests vergeben, manchmal gibt ein Hersteller kein grünes Licht, weil er Angst vor einem »zu schlechten Test« und daraus resultierende Absatzeinbrüchen hat. In solchen Fällen müssen wir die fertig verpackte Version abwarten.

Ein Herz für Rollenspiele

Vielen Dank für das Rollenspiel-Special! Ich bin seit über zehn Jahren begeisterter Rollenspieler. Alles begann am C 64 mit »The Bard's Tale« und »Pool of Radiance«, und als ich mir später einen Amiga 500 zulegte, folgte auch der »Dungeon Master«. Kein anderes Genre vermag es, eine ähnlich dichte Spielatmosphäre zu schaffen. Auch ein »Jedi Knight« vermittelt ein recht kurzweiliges Spielerlebnis, aber nie die Tiefe eines guten Rollenspiels. Jeder Rollenspieler, der vor einem guten Jahrzehnt gegen Mangar in The Bard's Tale Sieger blieb, erinnert sich auch heute noch gerne daran. Der dunkle Jedi Jerek wird mir nicht so lange im Gedächtnis bleiben. Ich kann nur jedem Computerspieler raten, es einmal mit einem Rollenspiel zu versuchen. Als Einstieg wäre zum Beispiel »Ultima 7« gut geeignet: nicht zu schwer, grafisch schön, und eine Geschichte, für die ich selbst Tolkiens »Herrn der Ringe« für einige Monate zur Seite lege. Nach langer Durststrecke möchte ich 1998 fast als Wiedergeburt des Rollenspiels feiern. Macht weiter so und bringt regelmäßig etwas über Rollenspiele. **(Olaf Vosskamp)**

Aber gerne – an Rollenspiel-Fans herrscht in unserer Redaktion kein Mangel.

Rollenspiele im Netz

Ein Sonderteil über Rollenspiele, super! Wie schon von Michael Hengst richtig in seinem Vorwort angemerkt, könnten mindestens weitere 50 wichtige RPGs in den Überblick hineinrutschen. Von mir deswegen ein kleiner Tip: Das deutsche »CRPG-Archiv« im Internet wird wöchentlich aktualisiert und enthält alle Infos, die ein Genre-Fan braucht: Alle Computer-Rollenspiele von A bis Z, Lösungen und Cheats, Links zu Hersteller- und Fan-Seiten und vieles mehr. Die Adresse lautet: http://home.muenster.net/~crpg/ **(Dietmar Kistner)**

Vielen Dank für den Tip im Namen aller Rollenspieler mit Internet-Anschluß.

Super bleifrei

Ich bin jetzt wirklich etwas traurig, weil ich als Abonnent der Plus-Ausgabe nie wieder in den Genuß einer Vollversion kommen werde. Ich will aber mein Abo nicht kündigen, weil nicht jeden Monat ein Spiel dabei ist, das ich gerne hätte. Doch nur ab und zu die Super Plus zu meiner Plus-Ausgabe zu kaufen, kann es doch auch nicht sein. Schnief. **(Tine Diehm)**

Hier ein virtuelles Taschentuch: Es gibt die Möglichkeit, bei unserem Vertrieb CSJ eine Super-Plus-CD (ohne Heft) für sieben Mark plus fünf Mark Versandkosten nachzubestellen. Die Adresse finden Sie in unserem Impressum auf Seite 191.

Wo sind die Mini-Tests?

Als alter Hase – seit 64er und Happy-Computer dabei – und Flugsimulator-Fan bin ich etwas traurig, daß Ihr den »Pro Pilot« noch nicht getestet habt, obwohl er schon in den Regalen steht. Dann noch ein Vorschlag: Wenn Euch ein Spiel nicht so gut gefallen hat, würde meiner Meinung nach auch mal ein Test auf einer Viertelseite reichen. Das sollte bei einer Wertung unter 50 Punkten sogar zur Pflicht werden. Den freien Platz könntet Ihr für Hardware-News und Gerüchte benutzen. **(Georg Aubele)**



Der Europa-Landeanflug von Sierras Pro Pilot läßt auf sich warten.



Natürlich würden wir auch gerne jedes Spiel so schnell wie möglich testen, um unseren Lesern eine optimale Kaufberatung zu geben. Wenn uns jedoch ein Hersteller verbietet, die englische Version eines Spiels – wie jetzt bei »Pro Pilot« – zu testen, sind uns leider die Hände gebunden. Wir müssen auf ein deutsches Testmuster warten. Zu den Viertelseitern: Sicher könnte man eine Gurke auch auf weniger als einer halben Seite aburteilen. Doch dann bleibt neben einem Bild, dem Wertungs- und Meinungskasten kaum noch Platz für den an sich neutralen geschriebenen Testbericht übrig – und wir wollen schließlich vernünftig begründen, warum ein Spiel welche Wertung bekommen hat.
Wichtige Hardware-News werden von den Spieletests keinesfalls aus dem Heft gedrängt.

Ich brauch' mehr RAM!

Ein herzliches »Moin, Moin!« aus dem hohen Norden in den tiefen Süden! Herzlichen Glückwunsch zu den Multimedia-Leserbriefen. Sie waren schon lange nicht mehr so gut. Besonders der Song »Hey Boß, ich brauch' mehr RAM!« ist echt klasse. Deshalb fände ich es cool, wenn Ihr diesen Song mal auf einer PC-Player-CD-ROM im Audio-Format unterbringen könntet. **(Andreas Hilgenfeldt)**



Plattenfirmen, ranhalten: Noch ist Udo zu haben!

Ein Lied für Deutschland: Wir geben das Lob artig an unseren Hauskomponisten Henrik »Jan Hammer« Fisch weiter – mal sehen, ob das kurze Werk es auf eine der nächsten CDs schaffen wird.

Online-Votum?

Wir leben doch im 20. Jahrhundert (bald 21.) – wieso ist es nicht möglich, daß das Leser-Votum aus Eurem Heft auch auf Eurer Webseite anzutreffen ist? Ich habe keine Lust, unsere österreichische Post mit 7-öS-Marken zu subventionieren (das mache ich schon mit der Telefonrechnung).
(Gerhard Seidlböck)

Unsere Webseiten erfahren zur Zeit ein Re-Design. Im Zuge dessen werden wir sicher über eine Online-Abstimmung nachdenken.
Im Moment läßt sich ein Offline-Votum noch besser auf Manipulationen prüfen: Wenn eine Person 100 verschiedene E-Mails unter verschiedenen Namen abschickt, würde dadurch das Gesamtergebnis ein wenig verfälscht. Eine Echtheitsüberprüfung ist nicht ganz trivial. 100 Postkarten gleichen Datums aus einem Ort oder mit der gleichen Handschrift fallen hingegen garantiert auf.

Buntes Dreierlei

Drei Dinge: 1. Warum veröffentlicht Ihr keine Programme von Lesern auf der Heft-CD? 2. Ich fände es auch prima, wenn es dieses Jahr wieder einen CD-Collector gäbe. 3. Den herausnehmbaren »Tips und Tricks«-Teil finde ich nicht so gut, da ich alle Ausgaben von PC Player aufbewahre und extra Hefte im Heft beim Lesen nur stören. **(Anton J. Flügge)**

1. *Wir behalten den kostbaren Platz auf der CD lieber den Demos und Eigenproduktionen vor. Außerdem wäre der Aufwand zur Sichtung der Leser-Produktionen recht hoch.*
2. *Der CD-Collector war teurer, als man glauben möchte – derzeit stecken wir den Inhalt der Portokasse lieber in Verbesserungen wie eine zweite CD-ROM.*
3. *Deshalb ist das Extra-Heft herausnehmbar – oder Sie befördern es einfach ans Ende einer Ausgabe, wo es den Lesefluß garantiert nicht mehr stört.*

Lenhardts Lästern

Euch ist hoffentlich klar, daß Ihr mit Eurer »subjektiv gegrantelten Polemik« geradezu eine Flut von Leserbriefen heraufbeschwört. Daß wohl jeder, der Eure Zeitschrift kauft, der gleichen Meinung sein dürfte, bewahrt Euch weitgehend vor Kritik. Ob es »richtig« ist, in einer Spielezeitschrift innenpolitische Streitfragen aufzuwerfen, kann ich nicht beurteilen, solange sie sich nicht auf Computerspiele beziehen. Jeder weiß, was Herr Lenhardt mit seinem Einlaß bezüglich einer Unterschriftenaktion mit der Folge »Schnittchen für alle« sagen wollte. Allerdings wissen wir, daß eben diese Polemik nichts bringt, und wir uns zwangsläufig mit diversen Verstößen gegen die Verfassung, einem – für mich, und wohl viele andere auch – verschwendeten Jahr zwischen Schule und Studium, und sicher auch noch eine Weile mit zu hohen Online-Kosten abfinden müssen. **(Marco Hutter)**

Pssst ... der »politische Aufruf« in Ausgabe 5/98 war als Satire gedacht!

Marine-Ehrenwort

Nur ungern bringe ich mich in den Ruf, ein Besserwisser zu sein, aber »Semper fidelis« bedeutet nach meinem Kenntnisstand sowohl der lateinischen Sprache als auch des U.S. Marine Corps »Immer treu«.
(Christian Spies)

Stimmt auffallend. Mit einem dreifachen »Danke!« freuen wir uns darüber, daß trotz des zunehmenden Lehrermangels der heutigen Generation noch immer profunde Fremdsprachenkenntnisse beigebracht werden. Bei wiederholtem Vergehen muß General Duy ein Jahr in der Fremdenlegion nachdienen und alle Lateinzitate aus Asterix auswendig lernen. **(ra)**

SCHREIBEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist
leserPCP@aol.com
Natürlich erreichen uns auch Briefe
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Gruberstr. 46a
85586 Poing
Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

[fINAL3]



Exklusiv bei PC Player: Das erste Retro-Update.

Dolle Dialoge

Passend zum Surfbrett auf Seite 188 kommt diese Dialogbox von Günther Preinstorfer aus Österreich, der eigentlich nur ein Update für das Animationsprogramm »Ray Dream 3D« installieren wollte ... Wenn Sie solche PC-Notrufe erleben sollten: Ein Bild davon möglichst im TIF-Format (bitte kein JPG!) hat gute Chancen, auf dieser Seite zu erscheinen.

Die bizarre Website des Monats

Versicherungsvertreter gehören zu den unbeliebteren Berufsgenossen. Haft-, Hausrat- und Lebensversicherungen mögen ja durchaus sinnvoll sein, doch eine Absicherung gegen Erdbeben und Springfluten im deutschen Binnenland nutzen in erster Linie der Konzernbilanz. Es gibt noch eine Steigerung: Mike St. Lawrence verkauft per Internet (http://www.ufo2001.com/asteroid.htm) für eine einmalige Zahlung von 20 Dollar finanziellen Rückhalt gegen Asteroidentreffer und Entführungen durch Außerirdische. Lesen Sie das Kleingedruckte: Bei einem Meteoritenabsturz gibt es keinen einzigen Cent der Versicherungssumme von zehn Millionen Dollar, und bei einem Ufo-Trip sollten Sie ein Beweisstück mitbringen. Klar, das Ganze ist nur ein abgedrehter Jux, doch Chefversicherer Mike St. Lawrence bekam tatsächlich Post von UFO-Jüngern, die sich darin über die Verharmlosung des Themas beschweren.



Planetarischer Rundumschutz: die Versicherungen gegen Asteroiden.

Happy Birthday!

Wenn man sein Geburtsdatum unvorsichtigerweise in eine Internet-Datenbank einträgt, passieren noch Jahre später die seltsamsten Dinge: Neben endlosen Werbe-Mails trudeln groteske Nachrichten wie diese in den elektronischen Briefkasten. Leider ohne Aussprachehilfe – also doch nur die versteckte Werbung für einen Klingonisch-Kurs? **(ra)**

```
Subject:  Happy Birthday / qoSlIj yItIv
          from the Klingon Language Inst
From:     Klingon Birthday Greetings!
          INTERNET: qos@kli.org

We've discovered, from the World Birthday Web
(http://www.boutell.com/birthday.cgi/),
that it's your birthday! So ... A very happy
birthday to you, from the Klingon Language
Institute! Or, as we like to say: »Quchjaj
qoSlIj.« DuQuchmoH neH jajvam 'e' wItulbej
DaH HuchlIj'e' ghonob :: http://www.kli.org
```

DIE ÜBERSETZUNG DES MONATS

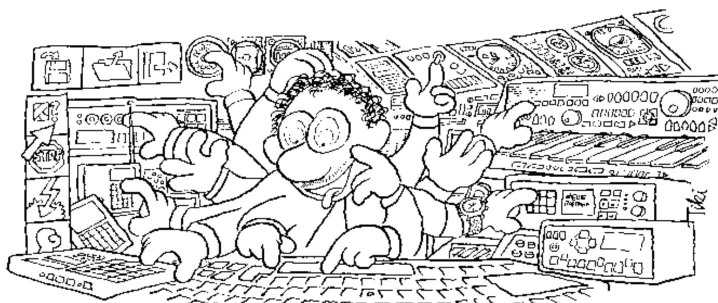
Sie erinnern sich noch an die letzte Ausgabe? Dort stellten wir Ihnen Stilblüten aus der Maschinenübersetzung der »Spec Ops«-Readme-Datei vor. Halten Sie Ihr Zwerchfell bereit, es gibt Nachschlag. Besonders gelungen: die Liste der unterstützten Grafikkarten.

Durch das Fortsetzen der Installation dieses Spieles Programm berechtigte SPEC OPS(tm), durch das Überhäufen oder das Starten des bereiten Programms, oder durch das Setzen oder beim Abschreiben des bereiten Programms auf Ihren Computer harter Antrieb, Computer RAM oder andere Lagerung, Sie stimmen überein, durch die Bedingungen dieser Zustimmung gebunden zu werden.

Das Installation-Verfahren wird Sie veranlassen, das Folgen auf Ihre Maschine anzuschließen: (...)
- Prompt die 3Dfx Fahrer anzuschließen. Dies ist nur notwendig, wenn das Spiel nicht laufen wird, nachdem Sie machen, das schließen Sie an. Die 3Dfx Fahrer werden in Ihrem An Menu/Programs/SpecOps gefunden. Sie werden benötigen, wieder Ihre Maschine anzulassen nach dem Anschließen der Fahrer.

Krempeln Sie	URL
3D verdammter Voodoo2 durch Kreative Technologie, GmbH	http://www.soundblaster.com
3D Emotion durch Kalifornien Graphiken USA	http://www.calgraph.com
Blitzen Sie 3D durch Deltron Technologie	http://www.deltrontech.com
Helios Wodu durch Ein-Trend-Technologie	http://www.atrend.com.tw
Intensiver 3D Wodu durch Intergraph Computer Systemem	http://www.ingr.co
Magisch 3D durch Skywell Technologie	http://www.skywell.com.tw
Jahrtausende MME mit Verschmelzung 3D	http://www.micronpc.com
Pure3D durch Canopus Firma	http://www.canopuscorp.com
Rechtschaffen 3D durch Orchidee-Technologie	http://www.orchid.com
Stachelrochen 128-3D durch Herkules	http://www.hercules.com

tikis MS-SpielDOSe



Joysticks mit 10 Knöpfen sind kalter Kaffee gegen MegaCockPit, das Eingabeinstrument der nächsten Generation.





VERSPIELTE TAGE IN ATLANTA

Andere Leute fahren an einem heißen Sommerwochenende an den Baggersee. Spieleverrückte Redakteure klemmen sich hingegen hinter die aufrecht gestellten Sitze der Holzklassen-Vorderleute und fliegen über den großen Teich nach Atlanta. Dort fallen Weihnachten und Ostern auf jene drei Tage, an denen die E3 ihre Pforten öffnet. Diese Fachmesse ist die wichtigste PC-Spieleshow der Welt. Unsere Player-Reisegruppe schwärmt aus, um Sie mit ersten Bildern und Details der neuesten Spiele zu versorgen. Wenn Sie schon im Juli wissen wollen, was 1999 gespielt wird, sollten Sie unseren großen Messebericht in der nächsten Ausgabe nicht versäumen.

BALDURS TÜRSTEHER

.. .machte in den letzten Monaten Überstunden. Für die nächste Ausgabe sind die Interplay-Obermagier zuversichtlich, was das Eintreffen eines testfähigen **Baldur's Gate** betrifft.
Das Fantasy-Rollenspiel mit der isometrischen Grafik bietet beste Voraussetzungen für einen würdigen Nächte-Totschlager: handfeste AD&D-Regeln als Grundlage, leckere 24 Bit Farbtiefe für den Geschmack und unkomplizierte Point-and-Click-Bedienung zwecks der Bekömmlichkeit. Monster, Magier, massig Missionen – mal sehen was die Orks im Player-Testlabor zu Baldurs Bemühungen sagen.





8/98

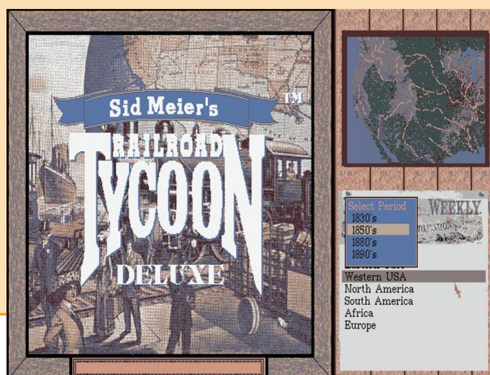
VORSCHAU



I WANT MY DVD

Bislang gab es relativ wenig gute Gründe, sich ein **DVD-Laufwerk** zuzulegen. Doch auf der E3-Messe (siehe oben) ist mit einigen interessanten Spieleankündigungen für die neue Scheiben-Generation zu rechnen. Außerdem wächst die Hardware aus den Kinderkrankheiten heraus und wird erschwinglicher. Gründe genug, die aktuellen DVD-Laufwerke einem ausführlichen Vergleichstest zu unterziehen. Außerdem geben wir Praxistips für alle Umsteiger: Welche Probleme kann es zum Beispiel beim Lesen alter CD-ROMs geben?

BAHN FREI FÜR SUPER PLUS



Auch nächsten Monat gibt es wieder die Spezialausgabe »Super Plus«. Besonderes Kennzeichen: Neben all dem üblichen Lese- und Demo-Stoff bekommen Sie hier zusätzlich eine prominente Spiele-Vollversion geboten. In einem besonders feinen Zug haben wir für Ausgabe 8/98 Railroad Tycoon Deluxe auf den Fahrplan gesetzt. Dabei handelt es sich um die bis dato jüngste Version des Aufbau-Strategieklassikers von Kultdesigner Sid Meier. Beim suchterregenden Ausbau eines Eisenbahn-Streckennetzes dampfen Sie Güter durch die Gegend und bauen neue Bahnhöfe, um mit dem Transport ordentlich Geld zu scheffeln.

PC PLAYER 8/98 erscheint am 1. Juli*

* Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.